POWER UNLIMITED

HET GROOTST… N DE BENELUX

EPIC MICKEY
GITZWARTE DISNEY GAME

DRAGON AGE: ORIGINS
DIEPGAAND EN MAGISTRAAL

NEW SUPER MARIO BROS. Wii
OUDERWETS BRUUT BIKKELEN

RATCHET AND CLANK
GEWELDIGE CLIMAX

6 PAGINA'S SUPERSLICKE SINTSPECIAL

GESPEELD
DARKSIDERS WRATH OF WAR

ASSASSIN'S CREED II



PLUS: A BOY AND HIS BLOB: KEKKE KNUFFELGAME • FINAL FANTASY XIII GEEN ONGELUKSGETAL • DJ HERO … BELGISCHE BRILJANT • DEMON'S SOUL IS TOF... VOOR DE DOORZETTERS • FAIRYTALE FIGHTS: BLOEDERIG HOLLANDS … NON-STOP GENIETEN MET DRAWN TO LIFE • LITTLEBIGPLANET: STEEK 'M IN JE SACKBOY • RABBIDS GO HOME... GRAAG • … MIDNIGHT CARNIVAL • LEGO: ROCK BAND • GTA: CHINATOWN WARS • NEED FOR SPEED: NITRO • TROPICO 3 • EN VEEL MEER...

DEC'09 € 3.8… WWW.PU.NL

XBOX LIVE KIJK NU FILM

Kijk vanaf nu de beste films via Zune op Xbox 360. Uniek
en 5.1 Dolby® Surround Sound direct in jouw woonkame
betaal je dus niet meteen de vol
Meer informatie o



HAEL
ATON
DANNY
DEVITO
MICHELLE
PFEIFFER
BATMAN
RETURNS

HARRY POTTER AND THE HALF-BLOOD PRINCE™

Heer Voldemort krijgt zowel de toverwereld als de Dreuzelwereld steeds meer in zijn greep en Zweinst
maar Perkamentus heeft daar weinig aandacht voor; hij vindt het belangrijker om Harry voor te bereide
Voldemort te doorbreken. Hiervoor neemt Perkamentus zijn oude vriend en collega Hildebrand Slakhoo
maken Harry, Ron, Hermelien en hun klasgenoten kennis met de wereld van de romantiek. Er hangt lief

HEYDAY FILMS



XBOX 360™

IN FULL HD OP XBOX 360!

n Nederland, met één druk op de knop full HD streaming
! Je hoeft de deur niet meer uit en omdat je de film huurt
 mep voor maar één keer kijken.
www.xbox.nl/zune





is niet meer het veilige toevluchtsoord van vroeger. Harry vermoedt dat zelfs in het kasteel gevaar dreigt,
 de eindstrijd die steeds dichterbij komt. Ze werken samen aan een manier om de verdediging van
 dienst, die mogelijk cruciale informatie achterhoudt. Aan de vooravond van de beslissende strijd
 de lucht, maar de vijand ligt op de loer. Zal Zweinstein ooit nog hetzelfde zijn?



Jump in.

SPAANSE INQUISITIE OP PU-HEADQUARTERS

Heb je enig idee hoe het is om je elf maanden van het jaar de takkenpleuris te vervelen? Hoe depressief je wordt als je 330 dagen achter elkaar uit je neus vreet, Oprah in het Spaans kijkt en magnetronmaaltijden kaant? Mensen noemen mij een klootzak, maar denk je dat ik zó maar een lul geworden ben? Denk je dat ik op een ochtend wakker werd als een eersteklas eikel, zonder dat er iets aan vooraf ging?
Als je al 1729 jaar lang negentig procent van je wakende uurtjes voorbij ziet kruipen en de overige paar daagjes een beetje over de daken galoppeert, dan blijf je niet voor eeuwig die frisse, goedgeluimde goedheiligman die je ooit was. Nee, het besef dat goed en heilig zijn, gewoon fucking saai is, kwam al na een eeuwtje of anderhalf. Toen kwam de woede en daarna... tja, laat ik het zo zeggen: wil je zeventien eeuwen aan opgekropte frustraties zien? Kijk dan maar eens in de poppetjes van mijn ogen, KUTKIND!!!
Als je al zo lang leeft als ik, dan ga je echt álles proberen om de sleur van het bestaan te doorbreken. Zoals met niets anders dan een mijter op je snaak over de Ramblas rennen, of je Pieten bevelen om eens wat anders met die roede te doen; ik ken geen grenzen als het op het verkennen van mijn grenzen aankomt.
En omdat ik al zoveel dingen gedaan heb die door mensen met minder levenservaring als leuk of spannend beschouwd kunnen worden, blijven er steeds minder boeiende dingen over. Dus vertrok ik dit jaar eens wat eerder naar Nederland om die lapschwanzen van de Power Unlimited een handje te helpen met dat vod van hen. Hulp hadden ze namelijk wel nodig, die luie zwijnen...
Dus, als je na het lezen van dit nummer, bij hoge uitzondering, wèl een keer tevreden bent over de PU, dan komt dat hoogstwaarschijnlijk omdat ik die lamme Wouter drie Spaanse Pepers in zijn reet heb gedouwd, besloten heb dat Jan beter niet Assassin's Creed II in zijn eentje kan reviewen, Jurjen zijn plek heb gewezen (onder mijn jurk) en hier en daar de nodige klappen heb uitgedeeld. Klagen dat ze deden, die compleet lakse lamzakken, maar toen ik ze even haarfijn heb uitgelegd welke trucjes ik tijdens de Spaanse Inquisitie heb geleerd, ging het tuig hard aan het werk, hoor!



Hoe dan ook, geniet maar van het resultaat van echt leiderschap, zoals de Sint dat van Generaal Franco himself geleerd heeft. Ben je niet tevreden, dan GEEN CADEAUTJES VOOR JOU DIT JAAR!!!

SINT



DE REDACTIE

Natuurlijk stelden we in dit nummer een 'Sinterklaas vraag' aan onze redactieleden, en wel de volgende: "hebben jullie een 'Sinterklaas-ervaring' die jullie altijd bij zal blijven?"

JURJEN



Als ukkie van vijf had ik al door dat het allemaal nep was, dat Sinterklaasgedoe. Dus toen ik een keer dolenthousiast van school kwam omdat Sinterklaas was geweest, keken mijn ouders raar op. "Maar je gelooft toch helemaal niet in Sinterklaas?", vroeg mijn moeder. "Nee, dat klopt", antwoordde ik, "maar dit was de ECHTE!"

JEROEN



Ik ben een keer echt kansloos dronken geworden tijdens een Sinterklaasfeest. Alle gebeurtenissen van die avond waren de volgende ochtend dan ook compleet uit m'n geheugen gewist. Het enige dat ik nu nog steeds weet, is wat ik van de Goedheiligman die avond heb gekregen: ik kreeg namelijk de kater van de eeuw. De moeder aller katers om het zo maar te zeggen. Dank u Sinterklaasje...

J.J.



Ach, ik ben gewoon te nuchter voor die shit; dat hele Sinterklaasfeest heeft me nooit echt kunnen boeien. Ik was er al helemaal klaar mee vanaf het moment dat ik als kleine jongen de Sint op de Wallen bij een vrouwtje naar binnen zag gaan om even z'n zak te legen, en dan bedoel ik niet dat ie daar cadeautjes kwam brengen...

WOUTER



Ik flikkerde ooit van m'n brommer op m'n smoel, waardoor mijn gezicht eruit zag als dat van Arnold aan het einde van Terminator 2. Die avond toch uitgegaan en toen kreeg ik ongevraagd een verhaal te horen van een knakker die vertelde dat hij ooit helemaal lijp van de paddo's bij een Sinterklaas vierende vriend langsging, en door al die gedichten zo verveeld raakte dat ie met z'n verdwaasde smoel op een kachel in slaap dommelde. Vervolgens liet hij me z'n litteken zien. Je kon er precies de hoek van zo'n oude stookkachel in herkennen!

JAN



Dat menigeen gedichtjes schrijven en surprises maken al te veel gedoe vindt, zegt iets over de zelfzuchtige staat van de mens vandaag de dag. Daarentegen voel ik me, bij het aanschouwen van een berg pakjes, nog steeds een kind en onderga ik alle Sinterklaas perikelen met een oprechte lach. Bizarre of rare gebeurtenissen op 5 december heb ik dan ook niet paraat, alleen veel mooie herinneringen en gezelligheid.

STEVEN



Ik ken weinig leuke anekdotes rond Sinterklaas. Ieder jaar verliep redelijk rustig, vooral ook omdat ik enigskind ben en sowieso een kleine familie heb. Het spannendste dat ik heb meegemaakt, is dat ik als kind 's avonds een keer weer snel wakker werd en al een cadeau in mijn schoen zag liggen. Mijn moeder legde uit dat de Sint deze keer extra vroeg was langs gekomen, om een Star Wars poppetje in mijn schoen te proppen. Spannend hè?

ED



Op verzoek van mijn buurvrouw speelde ik ooit voor Zwarte Piet bij mijn buurkindertjes. Ze waren rond de 6 jaar oud volgens mij (ik een jaar of 15) en in eerste instantie danig geïmponeerd door mijn verschijning. Hoe groot was de afgang toen een van de kindjes plotseling riep: "dit is geen echte Zwarte Piet, dit is Ed van de buren, ik zie het aan z'n schoenen!"

MAARTEN



Jongens, ik moet jullie vertellen dat ik Sinterklaas haat, pepernoten uitkots, aan de schijterij raak van taaitaai en alle shit eromheen om te janken vind. December is sowieso de kutste maand van het jaar omdat dan iedereen ineens verplicht aardig tegen elkaar gaat lopen doen. Van mij dus geen speciale herinneringen of leuke anekdotes. Alsjeblieft zeg...

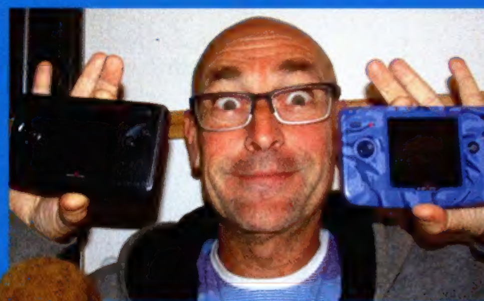
UIT DEN OUDEN DOOSCH

Bladerend door mijn archief, viel mij op dat we in vroegere jaren nauwelijks aandacht besteedden aan het Sinterklaasfeest, en gezien de gebeurtenissen deze maand lijkt me dat achteraf volkomen terecht.
Wel vond ik in de december PU van 1997 een strip die toevallig helemaal past bij de Sinterklaasgedachten die inmiddels leven hier op de redactie...
ED



BIZARRE DEADLINE

Onze Ed verzucht wel eens dat ie eigenlijk veel later zou willen aanleveren bij de drukker, en dat het in zijn ogen onzin is dat het daarna nog bijna twee weken moet duren voor zo'n PU in de winkels ligt.
Toen Jeroen 'm echter vertelde dat de pagina's voor de PU Agenda voor het schooljaar 2010 - 2011 al half november 2009(!) moesten worden ingeleverd, omdat het ding in China gedrukt wordt, foeterde hij: "En we moeten die pagina's zeker lopend komen brengen?"
Hoofdschuddend leverde hij uiteindelijk de geredigeerde pagina's bij Jeroen in. Gelukkig was ie ook niet te beroerd om toch nog even te poseren met z'n Neo Geo Pocket Colors voor de handheld special in diezelfde PU Agenda.





SLIJMEN BIJ DE SINT

Elke maand is het weer een enorme strijd welke redacteuren welke spellen mogen reviewen. Menigeen probeert een wit voetje te halen bij Jeroen, die de uitzet onder z'n hoede heeft. Dit nummer had De Sint (helaas) echter alle touwtjes in handen, en dus was het zaak voor de redacteuren om bij die belegen baardmans in het gevlei te komen.
Wat Jurjen precies heeft gedaan om de Sint te gerieven, willen we niet eens weten, maar het beviel blijkbaar zo goed dat die Drentse slijmbal er voor dit nummer een dikke tien pagina's uit wist te slepen.

COVERVIEW

PREVIEW

REVIEW

EXTRA

VAST



★ Brief ★ VAN DE MAAND

GEEN CIJFERS

Ik stuur dit mailtje vanwege de reacties op de Uncharted 2 review op PU.nl.
Ik heb nog nooit zo'n samengeraapt zootje comments gezien.
Op één of andere manier mag een 97- of 98-score wel maar wanneer een titel de magische 100 haalt, is het een groot probleem.
Een paar zaken storen mij dan ook bij zulke reacties. Ten eerste, wat is één punt waard? Is een game die een 90 scoort beter dan één die 89 haalt? Hoe kun je iets zo nauwkeurig beoordelen en waarom zijn er lezers die zich zo druk maken om die tienden? Ten tweede is een score volkomen subjectief. Ik heb meer genoten van sommige 70+ games dan van bijvoorbeeld GTA IV.
Van welke genres je houdt en of de mening en smaak van de reviewer bij jouw voorkeuren past, zijn vele malen belangrijker dan een cijfer.
Ik ben dan ook van mening dat de tijd van scores in procenten achter ons moet liggen. Games zijn niet zo gedetailleerd te beoordelen om de simpele reden dat reviewen geen exacte wetenschap is.
Waarom kunnen games in de PU niet beoordeeld worden met een scoresysteem van 5 sterren max.
Dit geeft een indicatie van de kwaliteit waarbij er ruimte blijft voor eigen interpretatie en smaak.
In een periode waar alles draait om metacritic scores zou het zelfs geen slecht idee zijn om helemaal geen cijfers of sterren meer te geven.
Hierdoor word je gedwongen om een review te lezen en voor jezelf te bepalen of een game bij hun smaak past.
Dus, een PU zonder cijfers? Ja, graag.
Groeten,
Jochem Heetebrij | Internet

Nou, jij draait niet om de hete brij heen, Jochem. Maar een PU zonder scores is als Maarten zonder pet, Ed zonder Nespresso, Jeroen zonder iPhone, Jan zonder geld, Jurjen zonder tattoo, JJ zonder spieren, Wouter zonder spraakgebrek.
Je mag een EA game naar keuze uitzoeken. Wij weten er wel een paar die een mooi cijfer van ons hebben gekregen...

MAARTEN GESPOT?

Beste redactieleden van de PU,
Sinds ik mij kan heugen, zijn we al lid van de Power Unlimited. Wij (ik en m'n twee broers) zijn van kleins af aan al echte game-fanaten en zijn opgegroeid met de Amiga, PC en hebben vanaf de Nes-console de Nintendo lijn altijd gevolgd.
Ik als (toen) kleine meid, keek erg op tegen mijn grote "stoere" broers (door de jaren heen word je wijzer) en deed alle dingen die zij deden: ruzie maken, spellen spelen, vechten en uiteraard de PU inpikken.
Ik ben dus nooit een echt meisje meisje geweest en maakte mij niet druk om wat er in de mode was, celeb idolen, schoencollecties bewonderen of welke kleren variant ik nou weer eens zou gebruiken.
Naast het nieuws tegenwoordig over wat voor declaraties ambtenaren indienen en hoe opgefokt de huidige economie is, krijg je te horen dat Gordon zich genaaid voelt, meerdere actrices hun lippen opgespoten hebben en zowaar weer een breuk tussen beroemdheden is ontstaan. Dat neppe gedoe kan mij persoonlijk geen reet interesseren.
Vorige week vrijdag gebeurde er echter iets wat ik wel interessant vond. Ik was in Utrecht Centraal en passeerde zowaar Maarten van jullie redactie! Compleet met pet en blik op nul, maar ik weet zeker dat het hem was. Dat kan ik er natuurlijk inwrijven bij m'n broers!
Voor mij zijn jullie de echte beroemdheden zonder kapsones en ik hoop dat jullie nog lang door blijven gaan, want het bezorgt mij en anderen een hoop plezier!
Ga zo door!
Liefs,
Esmee | Internet

Blik op nul? Zo'n blik alsof ie niet weet dat ie leeft? Alsof ie twee jointjes achter elkaar heeft gerookt? Zo'n blik alsof ie nog niet tot tien kan tellen? Zo'n blik van iemand die de stieren gaat melken. Zo'n blik van iemand die denkt dat Panasonic een merk van SEGA is? Weet je zeker dat het Wouter niet was?



• PLAKKERIGE PAGINA'S •

Hey PU-gasten,
Net eindelijk mijn PU! open gemaakt, veel te laat maar vooruit. Ik las dat Jurjen blij was dat het toch allemaal goed gekomen was onder zijn leiding, maar dan moet ik hem teleurstellen. Klein foutje bij de drukker door gebrek aan controle? Wie zal het zeggen, ik had echter vier pagina's die opeens aan elkaar vastzaten, waarbij een schaar natuurlijk uitkomst bood maar dit was toch wel een beetje vreemd...
En ja, ik weet het, blame de drukker J
Groet,
Lex | Internet

Onze drukker vergeet soms dat ons blad zó vet is, dat de pagina's plakkerig kunnen worden.



JEROEN ROCKT NIET!

Beste Mannen der Oneindige Kracht,
Ik schrijf deze mail omdat ik het echt totaal niet eens ben met jullie review van Guitar Hero 5. Ik zal jullie laten weten waarom. Ik ga even langs de punten van Jeroen in zijn review.
In het begin zegt Jeroen dat hij geen goede speler is. DIT HAALT ALLE FUN UIT HET SPEL! Het spel wordt pas echt vet als je een fucking moeilijk nummer op expert haalt en kan zeggen "Hehe, dat deed ik goed!" Het is net dat effect zoals bij Ninja Gaiden. Volgens mij speelt Jeroen op Medium en ja, dan is die shit kut ja. Maar probeer maar eens Scatterbrain op expert, dan weet je pas hoe vet (hehe, ik krijg een deja vu) Guitar Hero wel niet is.
Verder gaat Jeroen een beetje lullen dat er 12038910389 versies uitkomen van Guitar Hero. Dat is natuurlijk hartstikke waar. En onze Jeroen moet al die shit spelen, dus op een gegeven moment ben je het zat, ja. Maar wie koopt dan ook alle delen? Ikzelf heb dit jaar alleen Metallica en GH5 gehaald en ik vond ze allebei wreed. Als ik al die delen moest spelen dan had ik het zelfs poep gevonden. Een tip voor de volgende Guitar Hero review: laat het een redacteur doen die niet alle delen dit jaar heeft gespeeld, dan wordt de review wat betrouwbaarder. Of een fan van de serie (hint, hint).
Dan de tracklist. Die vond Jeroen niet tof. Nou, Jeroen, jij bepaalt dat dus niet. Jij luistert namelijk alleen Metallica en die shit, en dat doet niet iedereen. Iedereen luistert iets anders. Daarom hebben ze in GH5 ook alles erin gestopt. Oké, Gorrilaz vind ik er ook niet inpassen maar dan speel je dat nummer toch simpelweg gewoon niet? En bovendien vind ik dat er genoeg harde muziek in zit (Scars On Broadway, Children Of Bodom om er een paar te noemen). Dus dit is een kwestie van smaak, en daar kan je niet over twisten. Dus om een spel daarom af te zeiken (tenzij er alleen Frans Bauer nummers in zitten) is erg abject.
Nog een ding dat ik kwijt wil: Jeroen maakt een MEGA fout door, volgens mij, de game in zijn eentje te spelen. Ja, dat moet je niet doen met een multiplayergame. Je gaat toch ook niet in je eentje Mario Party lopen doen ofzo. De fun van GH is juist net dat je met je vrienden lekker loopt te gamen op je favoriete muziek. En dat deed Jeroen niet, dus ruk.
En als einde wil ik even mijn oordeel geven. Ik vind het een heel vet spel en vond hem sowieso beter dan WT, en als ik alle vernieuwingen bekijk, is deze game zeker een 84 waard. Jullie gaven GH3 trouwens ook een 77 en die game was de beste uit de serie volgens vele mensen die ik ken.
Nou, hopelijk zien jullie en vooral Jeroen jullie fouten in en laten we deze überlange mail afsluiten met:
De Groeten,
Guitarherozero | Oosterhout



Newsflash! Recensies zijn altijd een persoonlijk oordeel waarbij smaak een grote rol speelt. Dat jij het een toffe game vindt en Jeroen niet, dat kan. Maar dat wil nog niet zeggen dat Jeroen per se fout zit of fouten maakt. Weet je wat wel heel erg fout is? Jezelf Guitarherozero noemen...

DAGINDELING VAN DE REDACTIE

Geachte heren,
Ik ben eigenlijk wel benieuwd hoe de gemiddelde dagindeling van iemand van de PU-redactie er uitziet.
Hebben jullie ook vaste werktijden, testen jullie de games op kantoor of ook thuis, hoeveel tijd gaat er in het schrijven van de previews en reviews zitten en hoelang spelen/testen jullie eigenlijk een game voordat je er een goed oordeel over kunt vellen?
Naar deze dingen ben ik eigenlijk benieuwd, dus ik zou zeggen: zet het antwoord maar in de Yo!Post.
Met vriendelijke groet,
Barry Ziessen | Amstelveen

Als het mogelijk is, spelen we de games die we moeten testen helemaal uit. Sommigen doen dat liever in alle rust thuis, anderen gamen 't liefst op de redactie. Ook de werktijden verschillen nogal per persoon. Ed en Jeroen zijn bijvoorbeeld altijd heel vroeg op de redactie, terwijl iemand als Wouter pas tegen twaalven aan komt kakken om vervolgens het merendeel van de dag aan zijn ballen te krabben, te schijten en te roken. So there you have it.

OUDE LIEFDE ROEST NIET

Wssup PU-dudodo's.
Ik hoor telkens gezeur en gezanik over games die oud zijn.
Ik speel veel games die oud zijn o.a. Halo 1, Age Of Empires II, Titan Quest... en ik vind ze GE-WEL-DIG!!!
Ik ben het daarom ook eens met de uitspraak van Jan in PU 185: "OUDE LIEFDE ROEST NIET".
Greetz,
Aaron Nathans | Internet

Je hebt helemaal gelijk. Oud is in! Wij vinden oude kaas ook het lekkerst! En Wouter zou het heel graag eens op een oude fiets willen leren...

YO!ART



Hallo PU,
Ik heb ooit een tekening van Link ingestuurd, en hij stond even op de site, maar die rubriek is weg volgens mij. Anyway, ik zag die pauper Link van het vorige nummer tussen de Yo!Post staan en ik dacht dat kan ik beter.
Hierbij het resultaat.
Groetjes,
Yannick | Internet

Een tikkie Manga-achtig deze Link, of niet soms? Commentaar van prinses Zelda: "ik denk dat ik toch liever voor een echte Manga..."



RARE PLAATJES

DIT PLAATJE IS VAN DE SIMS 3,
IK WAS HET GEWOON LEKKER AAN HET SPELEN.
TOT DAT IK HET KIND MR FANTASTIC ZAG WORDEN,
IK HEB ER EEN FOTO VAN GEMAAKT.
GROETEN TOM VAN WONDEREN

De wonderen zijn de wereld nog niet uit, Tom. Overtref Tom en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar:

REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL OVV RAAR PLAATJE.



KORTE VRAAGJES

Hey PU gappies,
Ik heb een paar vraagjes.
❶ Is er een precieze releasedatum van Gran Turismo 5?
❷ Wat verwachten jullie ervan?
❸ Gaan jullie die reviewen?
❹ Een tijdje geleden had Steven een artikel geschreven over hoe je de harde schijf van de PS3 kon verwisselen, maar àls je de harde schijf verwisselt, staat de aangeschafte stuff van de PlayStation store dan nog op je account?
Alvast bedankt!
Ps: ga zo door met jullie blad
Florian Beversen | Amsterdam

❶ Hou de maand maart (en de maanden erna...) maar vrij!
❷ Dat het de mooiste racegame ooit wordt.
❸ Wat denk je zelf?
❹ Ja, want je account staat op het interne geheugen en niet op de harde schijf.

YO PU gabbertjes,
Ik zal wel niet zo veel gaan lullen maar gelijk mijn vragen stellen.
❶ Komt GTA: The Ballad of Gay Tony ook uit op PS3?
❷ Is GT5 ongeveer hetzelfde als Need For Speed Shift.
❸ Heeft Maarten altijd een bad hair day of zo, hij heeft namelijk altijd een pet op.
Ga maar eeuwig door met jullie blad.
Joris Janssen | Stokkum (bijna Duitsland)

❶ Mochten we die info krijgen, dan ben jij de eerste die het hoort.
❷ No way, GT5 is car porn! NfS is erotiek.
❸ Maarten heeft iets met hoofddeksels. Zelfs z'n vriendin is een muts.

Yo Pu!
Bedankt voor het plezier bij het lezen dat jullie mij en anderen altijd geven door PU's uit te brengen! Ik had even een aantal vraagjes.
❶ Gamen jullie ook in jullie vrije tijd of alleen als werk?
❷ Weten jullie al wat meer over de game "I am alive"? Eerst vertelden ze dat het niet meer zou uitkomen en nu weer wel ofzo?
❸ Ik ga binnenkort sparen voor een nieuwe game, welke zouden jullie kiezen: Mafia 2 of Splinter Cell: Conviction?
❹ Wat verwachten jullie van de minis voor de PSP?
Alvast bedankt voor de antwoorden!
Marnix Peters | Internet

❶ Ons hele leven is een spelletje.
❷ Hij gaat zeker uitkomen; de vraag is alleen wanneer ie precies tot leven komt...
❸ Wij durven alleen maar Mafia II aan te raden. We zwemmen namelijk niet zo goed met een blok beton aan onze voeten.
❹ Snack games voor een zacht prijsje. Hopelijk worden ze vet.

Yo Heren,
Ik heb een paar vragen.
❶ Wanneer komt Kingdom Hearts 3 Voor de PS3?
❷ Is het echt waar dat Modern Warfare 2 de laatste CoD game is voor de PS3?
❸ Wanneer Komt FarCry 3?
Groet
Milan Passchier | Internet

❶ We hopen volgend jaar, maar het zou zomaar 2011 kunnen worden.
❷ Wij denken dat er nog wel een CoD'tje in het vat zit, in 2010 misschien al.
❸ Er is nog niets bevestigd, maar wij voorspellen ergens in 2011.

Hoi PU gasten,
Jullie blad is tof, ga zo door, blablabla, etc. Jullie kennen het wel.
Een paar vraagjes.
❶ Komt Starfox naar de Wii?
❷ Waar haalt Ed die meesterlijke humor toch vandaan?
❸ Kunnen jullie Jan even (heel hard) voor zijn kop slaan omdat hij op het eind van de Jak and Daxter preview Daxter met twee e's schreef.
Doei,
Rutger | Internet

❶ Er is nog niets bekend over de sterrenvos.
❷ Niet verder vertellen, maar Ed kent een kledingwinkeltje waar ze grapjassen en lolbroeken verkopen en daar koopt ie elke maand een hele nieuwe outfit voor ie aan de bijschriften begint. Alleen geen zeurkousen, natuurlijk.
❸ Consider it done.

Hey PU gasten!
Ik heb sinds een jaar een abo op jullie blad en dit wordt mijn eerste brief.
Komt er nog iets van een remake van 24 The Game voor de PS3? Ik vond het origineel namelijk een geweldig spel, met goede graphics, een goed verhaal en heerlijke gameplay! (oké, alleen een beetje buggie).
Greetz.
Gijs Alberts | Internet

We hebben de makers van 24 The Game urenlang keihard ondervraagd, maar ze bleven ontkennen. Reken er dus maar niet op.

ASSASSIN

Aangezien de 99 die Jan aan het eerste deel van Assassin's Creed gaf nogal wat stof deed opwaaien, stak die bemoeizuchtige Sint een stokje voor een solo recensie van het tweede deel. Jeroen, een zelfverklaard Assassin's Creed hater, werd door de Goedheiligman samen met fanboy Jan drie dagen lang in het testhok opgesloten. Dat leek vragen om moeilijkheden...

Assassin's Creed II is dit jaar zonder twijfel de belangrijkste game van Ubisoft. Het vorige deel was de snelst verkopende nieuwe franchise aller tijden en met ruim tien miljoen verkochte exemplaren was de game een van de grootste successen van de Frans-Canadese ontwikkelaar/ uitgever ooit.

De game over het geheime genootschap van moordenaars werd unaniem geroemd vanwege de prachtige wereld en de vrijheid van de speler om overal op te kunnen klimmen en klauteren. Natuurlijk, free roaming door grote steden was niet nieuw, maar de manier waarop wel. Het gaan en staan op daken en gebouwen was tot dan toe of versimpeld voorgesteld (in games als Spider-Man) of je rende over grauwe wolkenkrabbers en lelijke grijze, inwisselbare blokkendozen. Zo niet in AC. Damascus, Acre en Jeruzalem kwamen fenomenaal tot leven en boden de speler een schat aan free running mogelijkheden, hetgeen ook nog eens waanzinnig in beeld werd gebracht.

Maar terwijl Jan twee jaar geleden stuiterend van genot over de redactie dartelde, haalde Jeroen er zijn schouders over op. Oké, hij vond de game er eveneens prachtig uitzien, maar ook saai en vooral herhalend. 'Stomme vlaggetjes verzamelen', hoorden we hem destijds vaak mopperen en 'de hele tijd dezelfde missies'.

In de maanden erna konden Jeroen en Jan het niet eens worden, waarbij de sneren over en weer nog tot op de dag van vandaag blijven doorgaan. Beiden hielden voet bij stuk, en zo viel onze Jan bij de eerste screenshots van Assassin's Creed II opnieuw als een blok voor de franchise (en dat terwijl Jade Raymond niet eens op de thee kwam). En Jeroen keek telkens als er weer nieuwe info of een speelbaar level binnenkwam, argwanend over Jan's schouder mee. Dat was echter voor de Sint, die zich deze maand meer dan hinderlijk met ons blaadje bemoeide, nog niet voldoende. Toen de review-versie van AC II binnenkwam, veroordeelde hij de twee tegenpolen dan ook tot elkaar, en liet zowel Jeroen als Jan de game spelen. Hier volgt hun relaas...



JEROEN: Zo Jan, om nog even wat ouwe koeien uit de sloot te halen: die 99 die je twee jaar geleden uitdeelde; die is naar ik vermoed meer van toepassing op dit tweede deel dan op die eerste saaie klusjes game, toch?



JAN: Touché. Maar toch... de eerste Assassin's Creed maakte diepe indruk op mij (en op vele anderen). Aanvankelijk deed de 99 nogal wat wenkbrauwen fronzen maar je wilt niet weten hoeveel mensen de afgelopen twee jaar naar mij toe zijn gekomen en beaamden dat het ook voor hen de game van het jaar was. Maar eerlijk is eerlijk, misschien was die 99 wel een tikkeltje aan de hoge kant.
Toch heb ik AC nooit als saai ervaren, maar in retrospectief kun je zeker stellen dat deel 1 in vergelijking met AC II minder divers en voor sommige gamers te weinig afwisselende gameplay bezat.



JEROEN: Ik vond AC inderdaad behoorlijk eentonig en een herhaling van zetten. Deel II ligt mij beter; het is meer verhaalgebonden en je bent niet langer bezig met steeds dezelfde handelingen op weg naar een kill.
Ik vind het alleen wel heel jammer dat voor iedereen die deel 1 gespeeld heeft, het begin van deel 2 werkelijk tenenkrommend is. Het probleem zit 'm vooral in het feit dat men bij Ubisoft iedereen heel voorzichtig het verhaal in wil trekken, terwijl jij als speler en volger van de serie alles al weet. Jij bent namelijk al eens Assassin geweest.



HET VERHAAL VAN EZIO

Een van de grote kritiekpunten op het eerste deel was dat Altaïr nogal een oppervlakkig personage was, en dat heeft Ubisoft in het tweede deel ruimschoots goedgemaakt. Je kunt twisten over het niveau van de voice-acting maar het feit dat we Ezio volgen van 18-jarige puber tot volwassen man en hem zien groeien van feestende jongvolwassene tot gedreven meester-moordenaar, is zeer aangenaam.

Wanneer je vader en je broers gedood worden, neemt Ezio's zorgeloze leventje leven vol drank, knokpartijen en vrouwen een wending. Hij zweert wraak, treedt in de voetsporen van zijn vader en wordt een Assassin.
Het mooie is dat Ezio gaandeweg steeds sterker, rijker en dodelijker wordt, hetgeen zich eveneens uit in zijn outfits en de familievilla (zie ander kader).



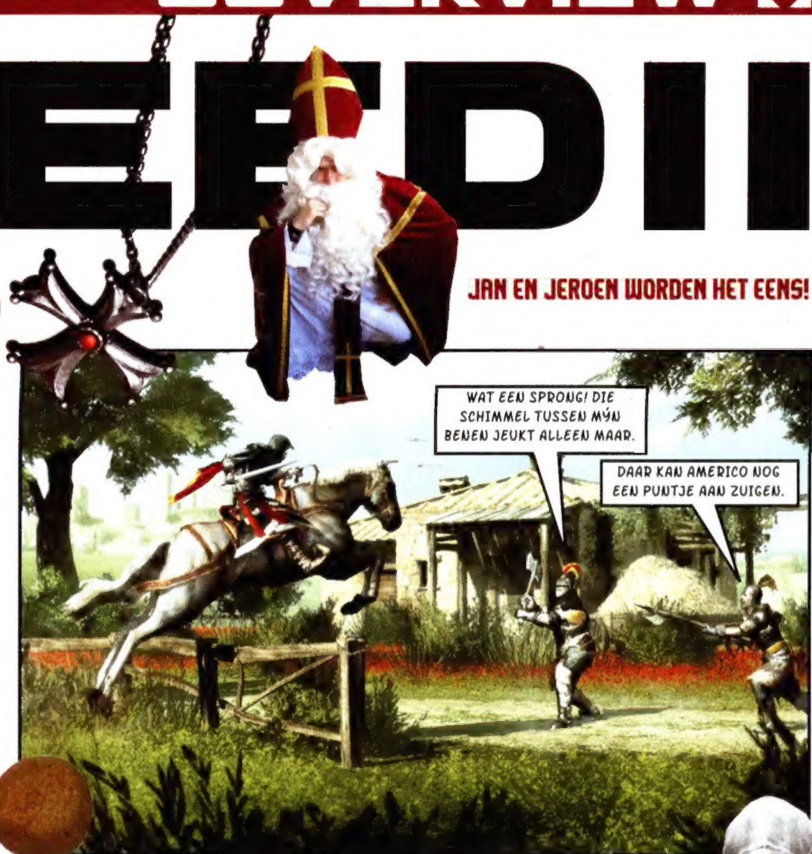


'S CREED II

HET OVERKOEPELENDE VERHAAL

Na het spelen van deel 1 kwam je erachter dat jij als Desmond door middel van een apparaat genaamd de Animus via de genetische code van je voorvaderen in de huid van een meester Assassin kon kruipen. Je kwam erachter dat de Templars eeuwenlang zijn blijven bestaan en dat zij jou voor je karretje trachten te spannen.
Zo zijn ze op zoek naar de Pieces of Eden, bijzondere artefacten die de bezitter ervan grote kennis en krachten zouden geven. Het blijkt dat de Assassins de locaties van deze geheimzinnige voorwerpen juist geheim houden.
Het begin van deel 2 gaat verder waar deel 1 eindigde. Samen met Lucy, een geïnfiltreerde Assassin, ontsnap je uit de greep van de (moderne) Templars en duik je onder. Middels de Animus 2.0 kruip je in de huid van Ezio om in de vijftiende eeuw van Italië opnieuw op zoek te gaan naar complotten, corrupte families en nieuwe aanknopingspunten die door Subject 16 zijn achtergelaten. Overigens verblijf je in deze Assassin's Creed een stuk langer in de Animus waardoor Desmond een beetje wordt besmet met de mogelijkheden van Ezio... en dingen begint te zien in het normale leven.

JAN EN JEROEN WORDEN HET EENS!





Sterker nog, de man in de stoel die nu in de huid van Ezio kruipt, is Assassin geweest.
Je zou dus verwachten dat je vrij snel aan de slag kunt om je skills te showen, maar dat is dus niet het geval, de game komt zooooo ontzettend traag op gang dat ik me in het begin werkelijk kapot ergerde.

JAN: Tja, dat is helaas wel vaker het geval als het om sequels gaat met een overkoepelende verhaallijn. Het idee is natuurlijk dat nieuwkomers niet door de game overweldigd moeten worden, en dat leidt ertoe dat het spel alles (nog eens) heel geleidelijk introduceert en dus voor de kenners inderdaad behoorlijk traag op gang komt.

Beter was geweest als Ubisoft een feature had geïntroduceerd van het kaliber "have you played the first Assassin's Creed?" of de mogelijkheid om een deel van de proloog te skippen en alleen voor de onervaren AC speler de nieuwe moves via een tutorial te introduceren.
Kapot ergeren gaat mij dan weer wat ver; ik had meer zoiets van 'wanneer mag ik nou eens los gaan met mijn moordenaar skills?'
Echter, als je eenmaal aan de bak mag, openbaart de game zich meer dan ooit als een ware free roaming game waar op iedere hoek van de straat wel iets te doen valt.

"HET GEHEEL IS DUIDELIJK ACTIEVOLLER EN MEER VERHAALGEDREVEN."

JEROEN: Dat klopt, maar nogmaals; dat wachten tot ik los mocht gaan, duurde me echt te lang. Dat hele 'zo klim je', 'zo spring je van gebouwen' etc. etc... kom op, die shit kan in vijf minuten uitgelegd worden. Dat hoeft toch geen uren te duren? Ik was al een paar keer op gebouwen geklommen en dan krijg ik ineens te horen hoe ik dat moet doen? Kom aan, skip that en laat me gewoon die game spelen! »





DE WORKSHOP VAN LEONARDO DA VINCI

Een van de grootste geesten uit de Italiaanse Renaissance was Leonardo da Vinci, en hij speelt een belangrijke rol in de game. Zo keert Ezio regelmatig terug naar Leonardo's workshop om nieuwe wapens en gadgets te introduceren. Een op zichzelf bekend gameplay-element, het vergaren van steeds nieuwere en coolere wapens, wordt hier historisch ingebed middels de figuur Leonardo.
En dan is er natuurlijk nog de "vliegmachine" van de meester waarmee je over de stad kunt vliegen, en dat is absoluut genieten geblazen.



» Man, ik stond bijna op het punt om de game uit te zetten. Het kabbelt maar door voordat de boel eindelijk op gang komt. Maar dan, en dat geef ik meteen toe, wordt de ervaring wel gelijk een heel stuk aangenamer.
Al blijft de game zijn vage momenten houden. Zaken zoals het springen in een hooiberg, tussen een groepje mensen staan of even kopje onder gaan in het water om aan de aandacht van de soldaten te ontsnappen; dat blijven onderdelen waar ik niet helemaal down mee ben.

JAN: Vage momenten? Dat zijn bewuste gameplay-elementen, beste Jeroen. Het is toch logisch dat als ik in een hooiberg zit, guards me niet kunnen zien? En als meester Assassin moet je op kunnen gaan in the crowd. De game biedt je gewoon uitwijkmogelijkheden voor als je gesnapt wordt.
Als Snake in een kartonnen doos rond mag lopen, waarom mag Ezio dan niet zwemmen of zich ophouden in de menigte? Bovendien kun je altijd nog klimmend en klauterend wegkomen en over de daken sprintjes trekken. Daarnaast vind ik zo'n enorme duik in een hooiberg juist wel spectaculair. En je hoeft dan natuurlijk niet meer dat hele eind naar beneden te klimmen; het is dus ook nog eens een timesaver.

JEROEN: Leuk dat je Snake erbij haalt, maar daar is ontsnappen een stuk lastiger, hoor. In AC II is het soms een beetje té simpel. Daarnaast is het gevecht aangaan meestal makkelijker dan ontsnappen, want het combatsysteem (ik noem het gekscherend countersysteem, want daar komt het in feite op neer) is wel ontzettend simplistisch en zo doeltreffend dat je een meute achtervolgende soldaten beter uit kunt schakelen dan van ze wegrennen. Maar nogmaals, ik begrijp die keuze wel. Je moet immers een ontsnappingsmoment hebben. Het is alleen wel vreemd dat wanneer je in een hooibaal springt en er loopt een soldaat langs, dat ze je gewoon negeren. Alsof het de normaalste zaak van de wereld is dat er mensen in Italië van daken in hooibalen springen.





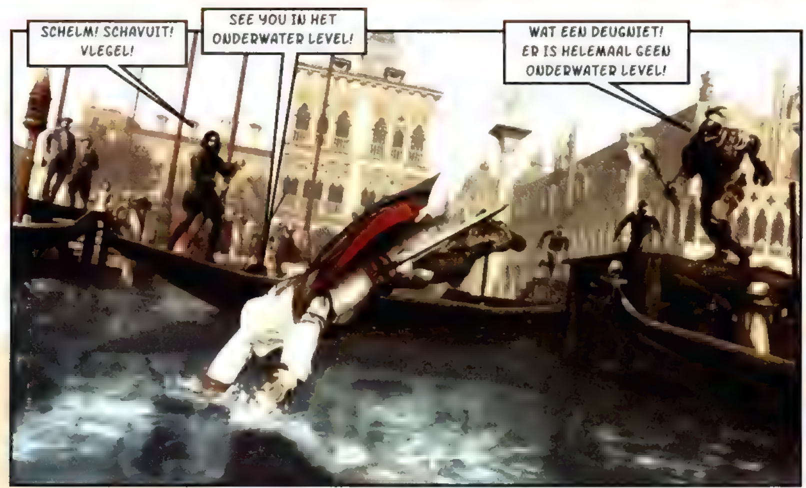
Maar goed, dat vond ik al zo in het origineel, so bare with me. Het hele combat en ontsnappingsding steekt in deze serie gewoon niet al te logisch in elkaar; het werkt wel maar het is in mijn ogen wat geforceerd.
Wel moet ik zeggen dat dit deel meer afwisseling biedt dan het origineel en dat de game meer is dan alleen rennen over daken en mensen neersteken. Zo vind ik de extra dingen in de vorm van puzzels (achtergelaten door Subject 16) en de klim- en klauterlevels waarmee je extra's vrijspeelt, heel erg tof.

DE FAMILIEVILLA

Een interessant nieuw spelelement is de familievilla die, als je er net intrekt, een oude bouwval is. Het is aan Ezio om de villa op te knappen en het stadje er omheen uit te bouwen tot een florerend geheel. Zo kun je een (mini) economie op poten zetten en later handige kortingen bedingen bij het aanschaffen van nieuwe spullen. De villa fungeert ook als schatkamer en visuele progressie. Alle vergaarde wapens, uitrustingen, je kunstcollectie, standbeelden en opgeloste puzzels worden hier opgeslagen.
Bovendien vergaar je hier ook weer nieuwe zijmissies van je familie. Zo kun je van je oom Mario (what's in a name?) nieuwe vechtmoves leren en kun je je moeder helpen om weer bij zinnen te komen na de moord op haar man.











JAN: Je zegt een hoop dingen tegelijk. Om te beginnen het vechten. Dat is natuurlijk opgedeeld in twee onderdelen: het ombrengen van vijanden voordat ze je zien (al springend, en je double blades gebruikend) en het knokken als je omringd bent door vijanden.
Het counteren werkt inderdaad goed maar als je te ernstig gewond raakt, zul je toch naar een van de dokters moeten die her en der met hun kraampjes op de stadspleinen staan.
Inderdaad is het vechten niet al te moeilijk gemaakt maar dat is ook een geste naar de speler toe. Je wilt gewoon zoveel mogelijk coole stuff doen en Ezio staat wat dat betreft zijn mannetje. Het is meer hapkido dan karate als het ware (volg je me nog?).
Bovendien kun je later in de game heuse disarm-moves leren zodat je bewakers met hun eigen hellebaard of bijl doorspiest! Hoe cool is dat?
Maar goed, het belangrijkste is dat de speler meer wordt beloond voor exploratie; er zijn immers heel veel zijmissies te spelen waarmee je leuke goodies scoort. Bovendien is er veel meer afwisseling in de actie. Neem die postkoets achtervolging of het feit dat de verhaallijn vele malen persoonlijker is dan in de eerste game. En dat alles in een prachtige open wereld waarbij de mooiste steden van Italië uit de 15e eeuw niet minder dan fenomenaal tot leven komen.

JEROEN: Weet je wat zo raar is; op een of andere manier vond ik die steden in deeltje 1 toffer, maar vraag me niet waarom.
Anyway, het vechten is easy en die disarm-moves maken het nog gemakkelijker. En dat je bij een dokter medicijnen kan inslaan, is natuurlijk handig maar het maakt 't allemaal nog weer een stukkie eenvoudiger, dat moet je toch met me eens zijn.
Tof is wel dat je bij diezelfde dokter ook gif kunt halen. Dat vind ik dan wel lachen; zo'n guard prikken en hem dan met z'n zwaard rond zien zwaaien tot hij dood neervalt. Het is weliswaar steeds dezelfde animatie (hier had wel wat meer aandacht aan besteed mogen worden) maar het geeft aan dat er veel manieren zijn om iemand om te brengen.
En ja Jan, dan heb ik het ook over de übercoole 'ik spring bovenop je en prik in je nek move'. In deel 1 miste ik de mogelijkheid om een jumpmove uit te voeren terwijl er zich onder me een potentieel slachtoffer bevond, en dat kan nu wel!
En heb je ook die nieuwe wapens gezien?
Die ijzeren vuist is geweldig!

JAN: Absoluut. De wapens zijn sowieso heftiger dan in deel 1 - alleen de double hidden blades al - maar ook de verschillende zwaarden die je in de buikstreek van je belagers kunt planten of de verborgen gun die in je mouw steekt...
En dan zijn er natuurlijk nog de talloze manieren om voor afleidingsmanoeuvres »

ASSASSIN'S CREED III?

Er gaan alweer de wildste geruchten over het derde deel van Assassin's Creed (dat ie er komt, staat wel vast). Verschillende websites maken melding van de meest uiteenlopende locaties. Zo zijn we de volgende opties tegengekomen over de tijd waarin de game zich zou gaan afspelen.

* tijdens de Franse Revolutie
* tijdens de Tweede Wereldoorlog
* tijdens het feodale Japan
* tijdens de vroege Middeleeuwen, met King Arthur
* in het heden

Wij zelf denken echter eerder aan Parijs of London tijdens de 18e of 19e eeuw...




Er is ook een minigame waarin Ezio over de daken rent en zoveel mogelijk pakketjes in de schoorstenen moet mikken: AssaSints Creed.



» te zorgen of je missies gedaan te krijgen. De rookbommen, het inhuren van hoertjes en dieven, het strooien met florijnen, je mes in gif dopen en ga zo maar door. Van begin tot eind schotelt Assassin's Creed II de gamer allerlei verschillende mogelijkheden voor om zijn missies te volbrengen. Daarnaast zijn er zoveel zijmissies en losse gameplayelementen dat je je nooit hoeft te vervelen.
Ik denk dat de makers wat dat betreft goed naar GTA hebben gekeken. Bovendien is het uitbouwen van je uitrusting en je pantser visueel en qua gameplay een meesterzet. Ezio ziet er niet alleen steeds stoerder uit, hij wordt ook steeds meer de man!
Wat betreft de steden; ik voel wat je zegt, het Middeleeuwse Jeruzalem is natuurlijk de ultieme stad om in rond te dwalen en misschien maakten de steden uit AC 1 wel zoveel indruk dat we inmiddels verwend zijn. Anderzijds; ik heb alle drie de steden uit de game (Florence, Venetië en (delen van) Rome) meerdere malen in het echt bezocht, en de wijze waarop sommige iconische gebouwen zijn neergezet, is toch echt wel om je vingers bij af te likken.

JEROEN: Daar heb je helemaal gelijk in. Sterker, ik geef het niet graag toe, maar deze zuurpruim is òm als het gaat om Assassin's Creed. Ik heb absoluut meer genoten van deze game dan van de vorige, ondanks dat het geheel stroef begint en Ezio wel een beetje een domme gast is. Maar het geheel is duidelijk actievoller en meer verhaalgedreven, en dat is toch waar ik naar op zoek ben. Ik wil een verhaal, en niet steeds op een bankje zitten om iemand af te luisteren, of telkens iemand bestelen door er stiekem achteraan te lopen. Nee, de verhaalgedreven opdrachten in dit deel herhalen zich niet en zijn meer divers dan in het origineel.
Daarbij behelst de game natuurlijk meer dan alleen de opdrachten in Italië… maar daar ga ik niet verder op in want dat zou teveel verraden. Kortom: deze hater is een liefhebber geworden. Maar niet eentje die de Metal Gear serie nu de rug toekeert, hoor!

JAN: Ha, ha dat laatste zou ook te bizar zijn, bovendien, dit is Assassin's Creed en geen Splinter Cell. Hoe dan ook, als een azijnpisser en een fanboy het samen zo mooi eens kunnen worden, dan moet het haast wel een goed spel zijn, toch? Sterker, het is fantastisch!

AC II OP PC?

PC-gamers kunnen gerust zijn. AC II verschijnt ook op hun platform, alleen wat later. Ergens in het eerste kwartaal van 2010 om precies te zijn. En met een beetje mazzel zit daar ook wat extra content bij om het wachten te belonen.

CONCLUSIE

Assassin's Creed II weet het goede van het origineel - de grote speelwereld en de prachtige historische steden - te combineren met meer diversiteit, meer verhaal en meer en gevarieerdere gameplay. Ezio heeft tonnen meer karakter dan Altaïr en het is een genot om met hem door de Italiaanse Renaissance te avonturieren. De franchise heeft zijn bestaansrecht nogmaals bevestigd.

JAN EN JEROEN

SCORE **92**

Een ruime vijftien uur en met alle zijopties erbij nog wel meer. Want je kunt natuurlijk alle puzzels oplossen, alle klauteruitdagingen volbrengen, veren verzamelen, schatten zoeken, brieven rondbrengen, met paarden racen… en dan zijn er nog die random zaken als dieven die je kunt achtervolgen of overspelige mannen in elkaar slaan (altijd leuk). Nee, snel uitspelen doe je 'm gelukkig niet.

ASSASSIN'S CREED II
PS3 / XBOX 360 / PC
1 SPELER
UBISOFT
OUT NOW (PC Q1 2010)
18

WWW.TWITTER.COM/POWERSPY

POWERSPY

- De Powerspy heeft zich afgevraagd of hij deze editie van de Powerspy wel moest maken. Want leest iemand momenteel nog wel de PU? Als we de verhalen namelijk mogen geloven, is heel gamend Nederland aan de Call of Duty Modern Warfare 2 en is het openbare leven tot stilstand gekomen.
- Het lijkt de Powerspy in dat licht dan ook niet ondenkbaar dat het woord 'perk' dit jaar in de Dikke van Dale wordt opgenomen.
- Volgens een onlangs naar buiten gekomen onderzoek kent ons land 20.000 verslaafde gamers.
- Zouden wij als PU-redactie nu subsidie van de overheid kunnen krijgen omdat we regelmatig roepen dat bepaalde games slecht voor je zijn?
- Microsoft had in Engeland een prijsvraag georganiseerd rond Forza Motorsport 3. Opdracht was een speciale Forza Ferrari in Londen te spotten en dan op de foto te zetten. Lukte je dat, dan maakte je kans op een toffe prijs.
- Een leuke prijsvraag, er vanuit gaande dat rijdende Ferrari's niet makkelijk zijn te spotten en als ze eenmaal rijden ook nog eens verdomd moeilijk op de mobiel te krijgen zijn.
- Echter, iedereen die wel eens in Londen is geweest, weet dat het verkeer daar vrijwel permanent vast staat in de file en de Forza Ferrari dus ook.
- Gevolg: Microsoft werd overspoeld met foto's.
- Er zijn volgens EA inmiddels meer dan 100 miljoen Need for Speeds verkocht.
- Nee, niet van Shift alleen, dat zou wel heel erg zijn, maar van alle Need for Speeds bij elkaar.
- Inderdaad, dat zijn ongeveer 166725 delen.
- Hoeveel omzet EA daarmee gemaakt heeft? 2,7 miljard dollar.
- Daar kun je aardig wat Prestige Editions van MW2 voor kopen.

GAMES DIE (BIJNA) NIEMAND AAN SINT VRAAGT

We gunnen het de makers van harte, die miljoenenverkopen van Halo 3: ODST, Assassin's Creed II en Modern Warare 2 maar het is zo zonde van al die mooie titels die mede daardoor door de consument volledig worden genegeerd. Daarom hier het alternatieve Sint & Kerstlijstje 2009.

1) TRINE (PC / PS3)

Waarom niet gekocht? Omdat er voortdurend geschoven werd met de releasedatum, die bovendien ook nog eens verschillend was voor PC en PS3, en het is een download-game en dat vinden sommige mensen nog steeds eng.
Waarom alsnog kopen? Omdat het een hartverwarmend, humoristisch en uitermate sfeervolle sidescrolling platformer is. Een prachtig sprookje.

2) DIVINITY II: EGO DRACONIS (PC)

Waarom niet gekocht? Omdat de game nauwelijks in de spotlight heeft gestaan aangezien uitgever DTP zich vol op de Duitse markt heeft gestort (waar de game een hit is).
Waarom alsnog kopen? Het is gewoon een hele goed RPG geworden (zie ook elders in deze PU).

3) SCRIBBLENAUTS (DS)

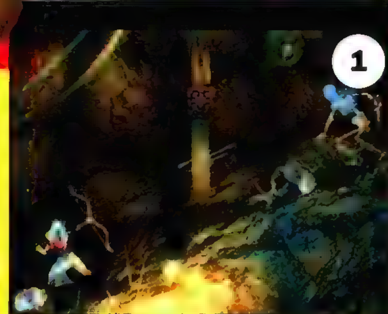
Waarom niet gekocht? Heeft Warner Bros. Interactive zo'n unieke game in handen, doen ze nagenoeg niks met marketing en reclame. Ze hadden het van de daken moeten schreeuwen!
Waarom alsnog kopen? Omdat wij het zeggen! En omdat het echt een hele leuke, unieke puzzelgame is.

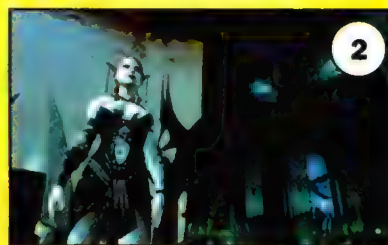
4) THE BEATLES ROCK BAND (PS3 / XBOX 360 / Wii)

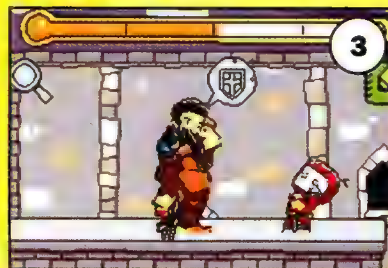
Waarom niet gekocht? Tja, de Beatles zijn bij de gemiddelde gamer niet echt hip en dat is zonde want een betere ode als game is er eigenlijk niet.
Waarom alsnog kopen? Omdat, als je ouders dit eenmaal zien en zelf gaan spelen, ze om zijn. En je dus veel vaker mag gamen. Dat heet het Paard van Troje.

5) MAD WORLD (Wii)

Waarom niet gekocht? Dat uiterlijk was misschien wel teveel van het goede en over de besturing hoorde je ook allemaal rare verhalen. Bovendien vermaak je je nog best met Wii Sports.
Waarom alsnog kopen? Omdat sommige webshops hem nu voor 19 euro aanbieden. Jij wilde toch geweld en bloed op de Wii? Dit is je kans!


1


2

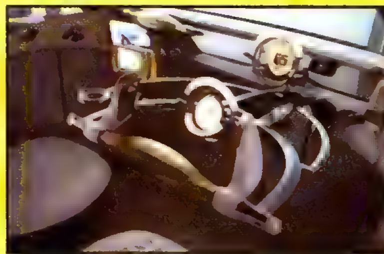

3


4

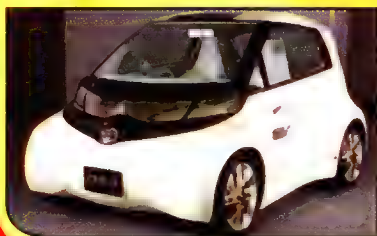

5

DE MEEST REALISTISCHE RACESIM OOIT

De makers van Gran Turismo, Forza en GTR kunnen straks ophouden met hun gesteggel over wie nou precies de meest realistische racesim maakt, want dat gaat Toyota namelijk doen.



Op de afgelopen Tokyo Motor Show presenteerde Toyota de FT-EV II, een hybride wagen die niet met een stuur bestuurd wordt, maar met een joystick. En met besturen bedoelen we ook echt besturen, want niet alleen bepaal je de richting met de joystick, maar ook het gassen en remmen. Kun je eindelijk eens fatsoenlijk je benen kwijt in zo'n wagen.
Ook kun je het 'stuur' overgeven aan de bijrijder zodat die even stuurt als jij de telefoon aanneemt of een tukje doet. Wij zijn maar naar één ding benieuwd: krijg je dan straks je rijbewijs als je goed in Forza, GT of GTR bent?



"GAMES ZIJN NIET ROCKBANDS. EEN ECHTE GOEDE EN ORIGINELE ROCKBAND KAN EEN ENTREEPRIJS VRAGEN WAARVAN ZIJ DENKEN DAT DIE HET WAARD IS. HET BESTAAN EN DUS DE PRIJS VAN ALLE ANDERE BANDS IS IRRELEVANT."

Gears of War-man Clifford B. is spot on.

COMMENTAAR



JJ

FIFA 10 VS PES 2010



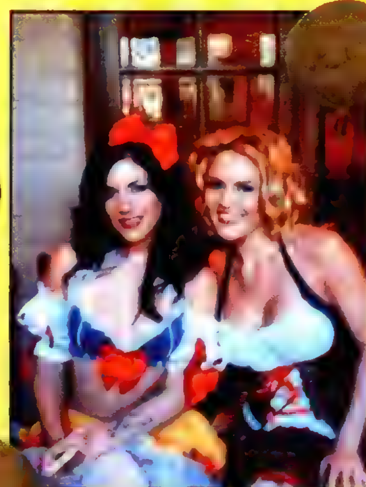
O man, wat smul ik er van; die hele fanboy-vete tussen FIFA- en PES-bewonderaars. Ze slaan elkaar nog net niet de hersens in, maar voor de rest is het aan, en gaat het er vooral online kneiterhard aan toe.
Ik heb inmiddels aan diverse media interviews gegeven en proberen uit te leggen wat het verschil was tussen de twee en welke ik de betere game vond en waarom. En omdat ik dus meer neig naar FIFA 10, kreeg ik een shitload aan spam over me heen via Hyves en Twitter, dat wil je niet weten (dat kan ik overigens prima hebben, hoor).
Ik kan eigenlijk niet zo snel twee andere games noemen waarvan de release elk jaar weer zo zwaar beladen is. En het is nu twee keer erger geworden omdat de F-Side van FIFA eindelijk Vak S van PES kan aanpakken omdat hun game vele malen beter is geworden dan voorheen. Een aantal jaar geleden hield je als FIFA-fan je bek wel als je een PES-hooligan tegenkwam. Je speelde de game, maar je kwam er niet openlijk voor uit. FIFA was voor sukkels, voor gasten die een footie van hun oma kregen, die simpele shit wilden hebben omdat ze geen skills hadden. Echte mannen en vrouwen speelden PES.
Maar dat is merkbaar aan het veranderen. De meerderheid van de pers geeft FIFA 10 een duidelijk hoger cijfer dan PES 2010, FIFA 10 is de snelst verkopende sportgame ooit in Europa, online merk je duidelijk dat mensen overstappen en eindelijk is het geaccepteerd om te zeggen dat je een FIFA-fan bent. Dat dit ooit zou gebeuren, heb ik jaren geleden al geroepen. EA is geen bedrijf om een nummer 2 positie te accepteren, zeker niet op sportgebied. En omdat hun faciliteiten in hun EA Sports studio in Canada beter en hun portemonnee groter is dan die van Konami, moest er een moment komen waarop ze het voor elkaar zouden krijgen. En dat moment is nu dus, ondanks dat PES 2010 echt vele malen beter is dan het vorige deel.
En toch blijft Vak S van de PES-fans achter hun game staan. Of zoals iemand twitterde: 'PES-fans zijn net MAC-volgelingen, ze kunnen geen kritiek op hun merk verdragen'.
Waar het verweer vroeger makkelijk was als iemand riep dat FIFA 06 beter was (die A.I. klopt niet, de animatie is vreselijk, veel te snel of te langzaam, je kunt maar zes verschillende goals maken), daar heeft men nu veel meer moeite om goede argumenten te vinden.
Kijk maar naar Maarten: 'Tuurlijk is FIFA 10 beter, maar tja, je bent PES of je bent het niet'. En daar kan ik eigenlijk ook wel waardering voor opbrengen. Omdat ik er van hou als mensen hartstochtelijk fan zijn van iets. In voor- en tegenspoed. Alleen moeten de PES-fans wel oppassen dat ze niet het AZ van het footie-genre worden. Dat ze de serie blijven steunen omdat ze ooit eens kampioen waren...



FAIRYTALE FIGHTS ZOEKT DE RANDJES OP

Playlogic doet er alles aan het 'mature' karakter van hun sprookjesgame on speed, Fairytale Fights, te promoten.

Zo was daar de FF-trailer die drie bekende mensen uit de porno-industrie opnamen. Dertig seconden lang zie je Ron Jeremy, Krissy Lyn en Andy San Dimas aan het werk... als acteurs, want je krijgt nog eerder een harde plasser van NOVA dan van dit trailertje. Gemiste kans dus.
Ook was er nogal wat ophef over bepaalde achievements die je kon halen in het spel. Vooral over de 'Kill 1000 kids'-achievement. Dat vond men links en rechts wat misselijkmakend en opeens was hij weg van de lijst.
Gezwicht voor de druk van de fatsoensrakkers? Bang dat iemand straks een halve peuterzaal afslacht? Nee, niet per se. Want er zijn nog steeds een aantal secret achievements te behalen en een aantal 'Kill xxx'-achievements zijn nog niet ingevuld.
Alleen het 'pikkie' van de keizer is inmiddels wel achter een eikenblad verborgen.
Wordt vervolgd, naar wij denken.



WWW.TWITTER.COM/POWERSPY

POWERSPY

- Mocht je trouwens zo'n Prestige Edition in huis halen en niet weten wat je met die nachtgoggles moet doen... Leen ze even uit aan de Sint, dan flikkert ie 's nachts niet van het dak af.
- Sorry, niet tegen Infinity Ward (de makers van Modern Warfare) zeggen, maar World at War (van Treyarch) heeft momenteel wel de standaard gezet voor inkomsten uit downloadable content.
- In totaal haalde uitgever Activision uit de extra mappacks 70 miljoen dollar binnen.
- Iets zegt de Powerspy dat Infinity Ward net zo lang maps uitbrengt voor Modern Warfare totdat er op 70 miljoen dollar en één cent staan.
- Volgens de geruchten komt Gran Turismo 5 op maar liefst drie Blu-ray disks uit.
- Vreemd, aangezien Sony Blu-ray nu juist omarmde omdat het zoveel meer opslagcapaciteit dan een HD schijfje bezat...
- Gaat Yamauchi misschien alle wagens die ooit gebouwd zijn in de game stoppen?
- Dat zou wel verklaren waarom hij er zo tyfuslang over heeft gedaan om die game af te krijgen.
- Over racen gesproken, de World Rally Championships-licentie keert terug in de gamesbiz.
- Nadat Sony de licentie had afgestoten omdat de sport niet echt meer leefde bij de gamers, melden diverse insiders dat een andere developer er weer mee aan de slag is gegaan.
- Krijgt Colin McRae DiRT3 dus eindelijk weer wat concurrentie. Want op deze manier ben je wel erg makkelijk de beste rallygame...
- Je kunt zeggen wat je wil van 2K Games en Borderlands, maar ze zijn zo'n beetje de enige online shooter die het durft op te nemen tegen MW2.
- Aan de andere kant, 2K Games kon na Mafia 2 en BioShock 2 niet ook nog eens deze game uitstellen naar de lente. Dat zou wel heel erg chicken zijn.
- Is er dus toch nog één game waar je naar toe kunt als de servers van MW2 straks overbezet zijn.

WWW.TWITTER.COM/POWERSPY

POWERSPY

- Opmerking van de maand in een Engels gamesmagazine tijdens een discussie over Telltales, de developer die momenteel enkel episodic content uitbrengt zoals Monkey Island: "Episodic content? Metal Gear Solid 4, dat was pas episodic content. Je speelt vijftien minuten en dan wacht je drie maanden tot de cutscene afgelopen is".

- De PES vs FIFA oorlog is weer in volle hevigheid losgebarsten. De flamewars laaien links en rechts op en het is wachten tot de eerste voetbalgame-fan een internetverbod krijgt en zich elke avond, als de meeste games verspeeld worden, moet melden op het plaatselijke politiebureau.

- Maar het is ook dit jaar weer hartverwarmend te zien hoe de PES-fans pal achter PES-creator Seabass blijven staan. 'Alsof het Apple aanhangers zijn', zoals een Nederlandse journalist Twitterde.

- Waarbij de Apple-fans één groot voordeel hebben, en dat is dat Apple goede apparaten maakt. Of begeeft de Powerspy zich nu op glad ijs zonder een paar Friese doorlopers.

- Een opmerkelijk verhaal vanuit de politiewereld. Politieagenten gebruiken games om contact te kunnen leggen met jeugdige criminelen. Dan schijnen ze namelijk wel een luisterend oor te vinden.

- Misschien een tip voor de politie tijdens risicowedstrijden. Mochten er rellen uitbreken tussen beide kampen, laat dan door de luidsprekers de vraag schallen welke footie er nu beter is, PES 2010 of FIFA 10. Honderd procent zeker dat je nu verdeeldheid zaait binnen de groepen zelf.

- Wist je trouwens dat FIFA en PES samen goed zijn voor 36 footies...

- De mannen van Gearbox sluiten niet uit dat ze weer aan een nieuwe Brothers in Arms gaan beginnen.

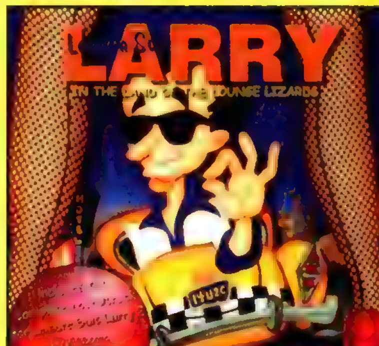
- Als ze dit keer zorgen dat ze vóór Modern Warfare 3 klaar zijn met het spel, dan hebben ze misschien een kans dat hun nieuwe game niet weer helemaal aan gort geblazen wordt door Infinity Ward.

top -5-

HELDEN DIE DOOR HET IJS GEZAKT ZIJN

Omdat (onzinnige) lijstjes nu eenmaal leuk zijn om te lezen én om te maken, bedachten we er weer eens zelf eentje, en wel: gamehelden die door het ijs gezakt zijn. Iconen die de laatste jaren zulke wanprestaties hebben geleverd, dat ze verwijderd dienen te worden uit de Gaming Hall of Fame waar ze ooit terecht een plekje hadden. Personages die wat ons betreft door de virtuele papierversnipperaar mogen, zijn...

1) **Leisure Suit Larry.** Voor velen was Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards de eerste game die ze ooit op een PC speelden. De serie eindigde ver na z'n hoogtepunt (de laatste twee delen waren echt minder) maar toch vond men het nodig om tot twee keer toe de franchise te reanimeren. Het begin dit jaar verschenen Box Office Bust is misschien wel de slechtste game van 2009.





2) **Duke Nukem.** Hij bleef maar net doen alsof hij een glorieuze comeback zou maken en bestookte ons steeds weer met vage screenshots en nog vagere filmpjes. Nu schijnt de Duke begin 2010 weer op de portables (Duke Nukem Trilogy DS en PSP) uit te komen maar inmiddels zit niemand nog op deze ouwe koe te wachten.



3) **Sonic.** De snelle stekel klust leuk bij met Mario in uiteenlopende sportevenementen maar hij heeft al jaren niet meer op eigen kracht weten te overtuigen.



4) **Kid Icarus.** Niet dat het nu onze grote held was, maar het feit dat de fanatieke Nintendo-aanhang bij iedere persgelegenheid voorspelt dat er nu toch echt een game komt rond deze vliegende snotneus om vervolgens weer met lege handen achter te blijven, irriteert ons mateloos. Blijf maar lekker weg rare flapperaar.

5) **Dirk Scheringa.** Oké, geen gamepersonage maar wel iemand die in zijn eigen virtuele wereld leeft en schaamteloos last heeft van het 'Ich Habe Es Nicht Gewust' Syndroom. Briljant hoe hij zich in de slachtofferrol manoeuvreerde en Wouter Bos de schuld gaf. Dat is net zoiets als de auto van je ouders bijna total loss rijden, en daarna op hoge poten geld eisen voor de reparatie.



GAMEN OP NIVEAU

Op de vraag waar de basketballers van de NBA (die fervente en verwende gamers zijn) hun games vooral spelen, antwoordden ze... in de lucht!

Die NBA-gasten vliegen zo'n drie à vier keer per week de hele VS door. En je moet toch wat doen? Gamen dus.
Maar dan hebben we het hier niet over pielen op de PSP en de DSi, iets wat we allemaal doen in de lucht. Nee, dit is het echte werk met flatscreen en console.
Nu hebben een aantal vliegtuigen al stopcontacten in de stoel, dus aansluiten is geen probleem, maar mag je zo maar een flatscreen LCD meenemen in het vliegtuig? En what about de PS3 of Xbox 360? En waar zet je die flatscreen dan neer? Op de hoofdsteun van diegene die voor je zit?



IETS VOOR JURJEN?

Iedereen weet inmiddels wel dat Jurjen het logo van Nintendo op zijn been heeft staan. Maar wie weet heeft hij nog wat ruimte voor deze tattoo op zijn knokkels. Of is zijn liefde voor de Big N. sinds de Wii wat bekoeld...



VEERTIG UUR AAN ÉÉN STUK GTA IV

India heeft er na Mahatma Gandhi weer een inwoner bij waar het hele land trots op is.

De 26-jarige Indiër Chirantan Patnaik presteerde het om 40 uur en 20 minuten achter elkaar GTA IV te spelen. Het vorige record stond op dik 26 uur.
Tevreden was Paitnaik echter niet, want hij wil nu voor de 48 uur gaan. En daarmee komt hij dichtbij de 50 uur die een Koreaan een aantal jaren non stop aan Starcraft wijdde... waarna hij overleed.



"WE ZULLEN NOOIT EEN GAME VAN TWINTIG UUR GAAN MAKEN ALLEEN OMDAT GAMERS EEN GAME VAN TWINTIG UUR WILLEN."

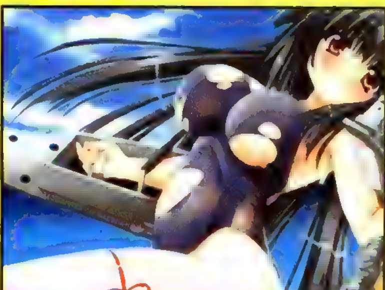
Infinity Ward's Robert Bowling gooit de kont tegen de krib.

NIPPLEGATE

Ophef in Japan rond de game Moe Moe Niji Taisen. In deze zeer accurate simulatie van de Tweede Wereldoorlog representeren allerhande chicas met grote borsten de tanks en vliegtuigen uit die oorlog.

Toen de eerste preview builds van Moe Moe uitkwamen brak de pleuris uit. Want de tepels van de tieten, die op eerdere screenshots wel te zien waren geweest, waren futsji. Gewoon bot weggeretoucheerd. En Japanners en grote jetsers met tepels erop en eraan, dat is een ding, hoor. Volgens uitgever System Soft was er echter geen andere keuze dan de tepels weg te halen omdat Nintendo en Sony aangaven dat ze die 'knopjes' er niet bij wilden hebben in de handheld-versie. Want daar konden die kleine Japannertjes misschien wel een groot Japannertje van krijgen. Zucht...





MICKEY WORDT EPISCH

Wist je dat Mickey Mouse ooit eens op de cover van de PU heeft gestaan?

Een Mickey cover? Nee, dat zouden we tegenwoordig niet meer doen, natuurlijk. Hoewel... Misschien heb je al gehoord van Epic Mickey, de nieuwe game van Warren Spector (bekend van Deus Ex en Thief)? Een game die je meevoert naar een wereld die in alles afwijkt van wat je als lezer van 'Het Vrolijke Weekblad' gewend bent...
Oké, een cover is misschien wat veel gevraagd, maar een spreadje in de PU voor deze Wii-exlusieve titel zou in dit geval moeten kunnen, lijkt ons. Sterker, we hebben 't gewoon gedaan. Check pagina 48/49 om te lezen of we hier inderdaad te maken hebben met episch materiaal.



MANCHESTER UNITED POPULAIRST IN FIFA 10

EA heeft een nieuwe website rond FIFA 10 gelanceerd, genaamd FIFA Earth.

De lancering van de nieuwe FIFA 10 site (www.fifaearth.com) is op zich nieuws in de categorie 'lekker belangrijk', ware het niet dat je er echt hele leuke informatie uit kan halen. De site toont namelijk per land aan welke teams het populairst zijn.
In Nederland is dat Real Madrid gevolgd door Manchester United, Barcelona en Chelsea. Ajax staat pas op de 24ste plaats, nog achter Notts County.
Ook kun je info checken over de rest van de wereld, en ook daar is het soms lachen geblazen. Zo blijkt Oman het enige land waar de inwoners ook echt met Oman spelen. De rest van de wereld speelt natuurlijk allemaal met Brazilië, Engeland of Spanje. Hebben wel ballen die gasten uit Oman!
Meest populaire team ter wereld... Manchester United.



WWW.TWITTER.COM/POWERSPY

POWERSPY

- Oude bikkels en games hadden afgelopen maand iets met elkaar. Volgens imdb zal Bruce Willis namelijk een van de twee gekken in de Kane & Lynch-film gaan spelen. Willis is 74 jaar oud.
- Een andere oudere gast is ook weer van stal gehaald voor een nieuwe Indiana Jones film. En omdat Harrison Ford zo ongeveer 82 is als ze die film gaan opnemen, worden alle scenes voor een bluescreen opgenomen, zodat ze in de montage de rollator van Indy kunnen wegretoucheren.
- Alle creds voor die gast die Mario's stem doet. Die gozer heeft echt big bucks verdiend met het roepen van 'whoehiee' en 'yahoeeeee'. Moet je toch minimaal drie jaar toneelschool voor hebben gedaan
- Mass Effect 2 komt eind januari uit volgens BioWare. Die aankondiging is an sich niet zo opzienbarend, wel het feit dat ze net ook Dragon Age: Origins in de shops hebben geplaatst. Die gasten moeten zich helemaal de kolere hebben gewerkt.
- Want dan nu te zeggen dat het allebei spelletjes zijn die je binnen een uur uitgespeeld hebt.
- Sony doet momenteel goede zaken dankzij de launch van de PS3 Slim. Microsoft schijt echter nog niet in de broek. Volgens de mannen uit Redmond is de stijging in de verkoop van PS3's slechts van tijdelijke aard en zal de Xbox 360 aan het eind van het jaar de best verkochte console zijn van 2009.
- Na de Wii natuurlijk, maar dat is geen console, dat is het achtste wereldwonder.
- En Microsoft was zo vriendelijk nog wat zout in de wond te strooien door te melden dat Sony al geld verloor op de verkoop van elke console toen de prijs nog hoog was, en nu dus alleen nog maar meer centjes weggooit
- Helaas kwam hier geen reactie van Sony op. Jammer, want ze hadden natuurlijk moeten zeggen dat ook Microsoft verlies pakt bij elke verkochte console, met dat verschil dat Sony maar één console aan de gamer hoeft te leveren en dus maar één keer verlies lijdt, terwijl Microsoft door de Red Ring soms twee of drie consoles moet overhandigen.

POWERSPY

- De ontwikkelaar van Pain heeft de helft van zijn personeel op straat gezet wegens tegenvallende inkomsten.
- Dat deden ze niet met een katapult overigens.
- We zijn benieuwd wanneer EA komt met de DSB-patch om het logo van het shirt van AZ te halen.
- Zouden er metal hatende gamers zijn die Brütal Legend hebben gekocht omdat ze van hack & slash houden en totaal niet wisten dat het een Metal RPG betrof?
- Moet je die hele game met het geluid uit spelen...
- Over Metal gesproken. Bon Jovi (nou ja, metal light dan) zal te horen zijn in Final Fantasy.
- Wat die band (gemiddelde leeftijd 71) nu te maken heeft met deze Japanse RPG mag Joost weten.
- Of het moet zijn dat zowel de personages uit FF als de bandleden van BJ het kapsel hebben van een kat die iets te lang in een magnetron heeft gelegen.
- De mannen achter Uncharted 2, Naughty Dog, geven aan dat hun game vrijwel de volle 100% van de processorkracht van de PS3 gebruikt.
- De Powerspy denkt dat er binnen een maand een andere developer komt die meldt dat dit bullshit is en Naughty Dog de machine niet goed kent.
- En dat zou alleen maar goed nieuws zijn, want dat betekent dat Uncharted 3 nog mooier wordt.
- Is er dan toch eindelijk een oplossing gevonden voor het fileprobleem? Volgens Toyota wel, want de baas van deze Aziatische grootmacht meldt dat auto's overbodig zijn naarmate racegames realistischer worden.
- Volgens Toyota dalen de verkoopcijfers van auto's mede door videogames. Want waarom nog een dikke bak kopen als je die ook in een vette game kunt spelen met stuurtje en al?
- Eeeh, bijvoorbeeld om van punt A naar punt B te komen?

Q1 GEKKENHUIS

Modern Warfare 2 belooft een meesterwerk te worden en alles over Assassin's Creed II kun je in de uitgebreide coverview lezen, maar deze twee toppers hebben er wel deels voor gezorgd dat uitgevers massaal hun games vooruit hebben geschoven.

Als je dus na Kerst op zwart zaad zit, kun je nu beter een bijbaantje gaan nemen want dit verschijnt er allemaal in de eerste drie maanden van 2010: Dantes Inferno, Army of Two: The 40th Day, Mass Effect 2, Battlefield: Bad Company 2, Darksiders: Wrath of War, Dark Void, Napoleon: Total War, Ace Attorney: Miles Edgeworth, Splinter Cell: Conviction, Bayonetta, BioShock 2, Alien versus Predator, God of War III, Lost Planet 2, Monster Hunter Tri, Assassin's Creed II (PC), Moto GP 09/10, White Knight Chronicles, Heavy Rain, Red Steel 2, Singularity en MAG.
De vraag is natuurlijk, hoeveel titels hiervan weer gaan slippen...


Heavy Rain

HOE ERG VERSLAAFD KUN JE ZIJN...

Gelezen op een blog van een fanatieke Amerikaanse Everquest-fan. Volgens de man was Everquest het enige waar zijn leven om draaide.

De verslaafde Amerikaan hoorde 's ochtends als hij naar zijn werk ging nog de geluiden van de Orcs in zijn hoofd. Werk was slechts een onderbreking van zijn nachtenlange gamesessies. De verslaving was zo erg dat hij vergat om de huur van zijn wagen te betalen (terwijl hij het geld wel had). Toen de wagen werd opgehaald door de leasemaatschappij en hij zag hoe de wagen werd weggesleept, betrapte hij zichzelf erop dat hij alleen maar dacht hoe lang het duurde voordat hij naar de leasemaatschappij was gelopen, het openstaande bedrag had betaald en weer naar huis was gereden. Want die uren zou hij geen Everquest kunnen spelen... Ouch!



IN GESPREK MET: JORDAN THOMAS

DIRECTOR 2K MARIN (BIOSHOCK 2)



Tijdens de BioShock 2 perstour sprak Jan met Jordan Thomas, Creative Director van 2K Marin, de studio die momenteel de laatste hand legt aan de sequel van het fantastische BioShock.

PU: In BioShock kruipen we in het duikerspak van een Big Daddy. Een gewaagde keuze want hoe identificeer je je als speler met een koperen, lompe gast?
JORDAN: Iedereen ziet de Big Daddy voor zich als we het over BioShock (1) hebben. Hij is het icoon van de serie geworden. Nu speel jij dat icoon en heb je alle coole wapens van de reus en meer! What's not to like?

PU: Sommigen hebben hun twijfels over het opnieuw aandoen van Rapture. Wordt de, overigens briljante, setting uit het eerste deel niet te herkenbaar in de sequel?
JORDAN: Nee. De game speelt zich een aantal jaren na het origineel af, de zee begint zich steeds meer te roeren in Rapture dat meer en meer in verval raakt. Bovendien, de onderwaterstad is gigantisch groot. Het wordt absoluut geen copy-paste.

PU: Waarom een multiplayer? Past dat bij het universum van BioShock?
JORDAN: De multiplayer wordt door een externe studio ontwikkeld en staat volledig op zichzelf. We willen de gamers die hun zuurverdiende geld neertellen voor onze game ook na de meeslepende singleplayer ervaring de nodige replay bieden. Maar het zijn echt twee verschillende entiteiten, met verschillende spelmechanieken.



PU: Wie zou je zelf het liefst willen zijn? Een Big Daddy of een Big Sister?
JORDAN: Mmm, lastige. De Big Sister is razendsnel, sterk en vilein, maar ik ga toch voor de Big Daddy in BioShock 2. Die heeft tenminste nog gedeeltelijk een eigen wil. Voor de Big Sister is het eigenlijk al te laat.

WARFARE 2 VERSLAAT WiiFIT

JAN KIJKT IN Z'N GLAZEN BOL

De PR-baas van Nintendo UK deed een gewaagde uitspraak. Hij voorspelde dat WiiFit Plus de nr 1 positie in de overall charts zou halen na de feestdagen.
Ik voorspel dat Call of Duty: Modern Warfare 2 daar dik overheen gaat, al zal WiiFit Plus zeker in de top 3 dan wel top 5 eindigen.





MESTSMIJTEN IN NIEUWE FINAL FANTASY

In Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers krijg je voor een Final Fantasy-titel te maken met ongewoon veel actie en spektakel, en op basis van wat we ervan hebben gespeeld en gezien, kunnen we al stellen dat dit verrassend goed uitpakt.

Onlangs werd onze interesse in deze game voor de Wii nog eens verder aangewakkerd door een rapportje van de ESRB dat uitlegt waarom de game in de VS een TEEN-kwalificatie moet krijgen.
Een beknopte samenvatting van dit rapportje: 'Sommige vrouwelijke personages dragen fantasiekostuums en bikini's die een diep decolleté tonen. In een minigame moeten twee dames in bikini proberen elkaar van een zwevend platform te beuken met hun heupen. Er zijn diverse referenties naar alcohol, een goblin samurai met een fles sake lijkt dronken te zijn, en spelers kunnen in een wijnwinkel de kurken uit flessen en vaten halen om de wijn over de vloer te laten stromen. Als de speler het wil, is het ook mogelijk om stomende mest op te pakken en deze naar vijanden te smijten.'
Een Final Fantasy waarin je kunt heupbeuken en mestsmijten, je begrijpt ons enthousiasme.



RARE TERUG OP DS?

Het zijn mooie tijden voor de DS-bezitter. Meesterwerkjes als Professor Layton en de Doos van Pandora, Scribblenauts, Kingdom Hearts 358/2 en Mario & Luigi 3 liggen vers in de winkel, en daar komt op 20 december nog eens de nieuwe Zelda bij.

Met het oog op de wat verdere toekomst hoorden we onlangs dat Rare niet uitsluit ook nog eens wat voor de Nintendo DS te gaan maken. Nu is het na Rare's miserabele Diddy Kong Racing DS natuurlijk discutabel of dit nieuws is om vrolijk van te worden, maar optimistisch als we zijn, vonden we dit toch wel het melden waard.
Want gezien de gezamenlijke geschiedenis van beide bedrijven zou het toch mooi zijn als we ook van Rare weer eens een meesterwerkje op een console van Nintendo mogen spelen.
Natuurlijk zijn de beer en de vogel tegenwoordig Microsoft-exclusief, maar misschien kan Rare weer eens iets zinnigs doen met die grote aap van Nintendo?

HONDERD HAMBURGERS VOOR EEN KLEINE KONING

Little King's Story al gespeeld? Vast niet, want er zijn in Nederland slechts zeven exemplaren van verkocht, ondanks de vele lof die Jurjen de game toezwaaide.

Om de game in Japan onder de aandacht te brengen, organiseerde ontwikkelaar Cing samen met Burger King een wedstrijd met voor de winnaar een even bijzondere als vorstelijke beloning: honderd bananen, honderd toegangskaartjes voor een spa en honderd hamburgers.
En nee, die honderd hamburgers konden niet verspreid opgenomen worden, hij kreeg ze als één enkele warme lading voorgeschoteld.
Waarom we je dit nieuws brengen? Niet om het eten van teveel hamburgers te promoten, maar om die game nog een keer aan te prijzen natuurlijk! Ben jij de achtste inwoner van ons land die dit heerlijk excentrieke en royaal gevulde strategiespel gaat ontdekken?



POWERSPY

WWW.TWITTER.COM/POWERSPY

- Microsoft gaat winkels in de VS openen waar je allerhande Microsoft-producten kan kopen alsmede de Xbox 360 naartoe kan brengen als hij kapot is. En dan wordt ie, terwijl je wacht, gemaakt.
- Dat moet dus de eerste winkel zijn waarvan de oprichters hopen dat het er niet druk wordt...
- September was volgens de statistieken geen goede maand voor de gamewinkeliers. Er werden minder games verkocht als in dezelfde periode van het vorige jaar.
- Voornaamste reden waren de tegenvallende verkoopcijfers van Guitar Hero 5 en The Beatles: Rock Band.
- Wist EA misschien niet dat The Beatles al een tijdje uit elkaar waren...

NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE

JURJEN ZWAAIT MET TWEE STRAALZWAARDEN

Heeft iemand wel eens een negerin naar je toe gegooid? Nee? Nou, dat moet je toch echt eens meemaken. En je gaat het begin volgend jaar meemaken in Desperate Struggle, waarin een eindbaas niet één maar zelfs twee negerinnen in je richting werpt. Jurjen weet er inmiddels alles van.

Nee, ik neem je niet in de zeik. Er is dus echt een eindbaas die met negerinnen smijt. Heb je de eerste No More Heroes gespeeld? Dan kun je vast wel een beetje inschatten hoe hoofdpersonage Travis Touchdown de dreiging van de op hem af vliegende negerinnen in Desperate Struggle pareert.

Inderdaad, door de donkere dames zonder met zijn ogen te knipperen aan stukken te hakken met zijn eigen versie van Luke Skywalker's lichtzwaard en een van de coolste wapens ooit in een videogame: de beam katana. Dit keer gaat hij zelfs met twee van die straalzwaarden tegelijk aan de slag!

"HET ZIET ER NIET UIT, JE VOELT JE IN DE ZEIK GENOMEN."



DUBBEL EN DWARS

Twee negerinnen, twee beam katana's... de even briljante als eigenzinnige ontwikkelaar Suda51 lijkt voornemens om alles wat de eerste NMH zo fantastisch maakte nog eens dubbel en dwars door je strot te douwen.
En in dat voornemen zou hij wel eens kunnen slagen, gezien de sterk verbeterde graphics en Suda's oprechte belofte om meer combo's, meer wrestling moves, meer variatie in vijanden en een sterkere A.I. toe te voegen.
In totaal zullen maar liefst vijftig eindbazen het pad van Travis kruisen, waaronder dus een negerinnensmijtende hiphopgast, maar ook een Godin-achtige verschijning met een zesarmig laserwapen op haar rug. En alsof dat nog niet gek genoeg is: wat dacht je van een complete club cheerleaders als tegenstander?

BIZAR

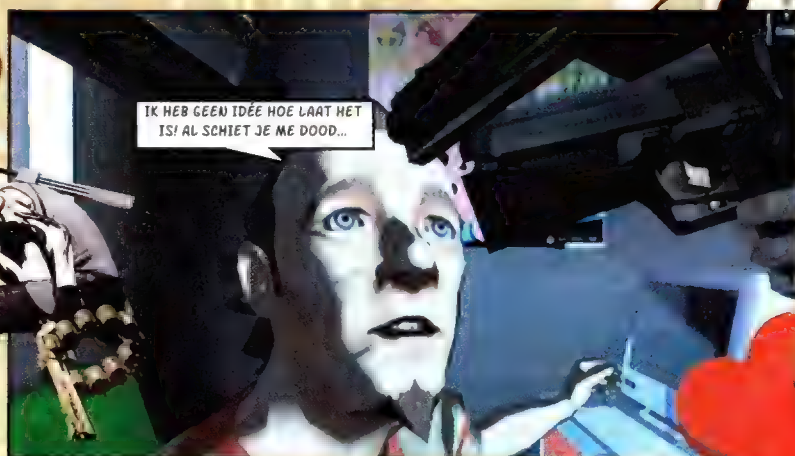
Het zijn van die wilde ideeën die je verwacht in een film van Tarantino, maar eigenlijk draaft Suda51 nog veel verder door dan deze fameuze filmmaker, tenminste waar het buitensporige ideeën en bizarre situaties betreft.

De non-heroïsche, extreem saaie en daardoor juist weer hilarische bijbaantjes zijn bijvoorbeeld ook in Desperate Struggle weer verplichte kost, alleen moet je ze dit keer uitvoeren in heuse 8-bits omstandigheden die door een oude NES lijken te zijn gegenereerd.

En zo ga je met Travis als nauwelijks herkenbaar pixelpoppetje kokosnoten uit palmbomen trappen, ongedierte bestrijden en hamburgers serveren. Het ziet er niet uit, je voelt je in de zeik genomen, en dat is waarschijnlijk precies de bedoeling.

MOOIE ROOIE BLOEDFONTEINEN IN EUROPA

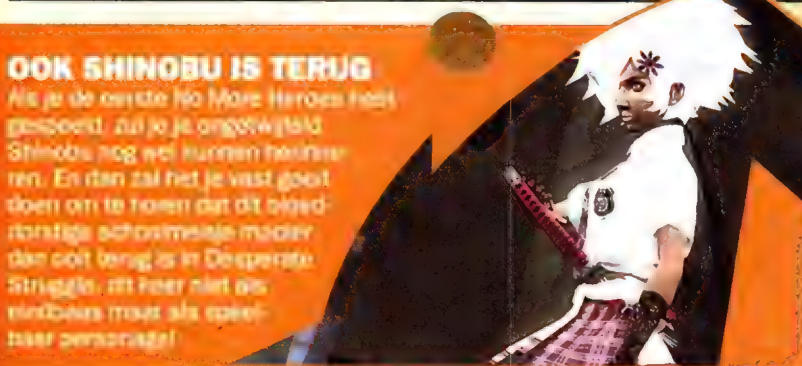
Wel als in de voorganger kun je Wiimote op bepaalde momenten horizontaal of verticaal zwaaien met je Wii-afstandsbediening om murwgebeukte vijanden in tweeën te hakken. De bevolkende bloedfonteinen die daarbij opspuiten zijn dit keer ook in Europa rood van kleur, mits je tenminste de 'extreme versie' hebt gekocht, want de game zal bij ons in twee versies (extreem en gekuist, die laatste waarschijnlijk voor de overgevoelige Duitse markt) verschijnen.





OOK SHINOBU IS TERUG

Als je de eerste No More Heroes hebt gespeeld, zul je je ongetwijfeld Shinobu nog wel kunnen herinneren. En dan zal het je vast goed doen om te horen dat dit bloeddorstige schoolmeisje mooier dan ooit terug is in Desperate Struggle, dit keer niet als eindbaas maar als speelbaar personage!



VERWACHTING

No More Heroes 2 voert alle sterke elementen uit het eerste deel naar een hoger plan en gaat daarbij heerlijk overdreven en puberaal tekeer. Dit moet wel een van de beste Wii-games van 2010 gaan worden, en hij komt al in februari!

- + De game oogt stukken fraaier, completer en stijlvoller dan de voorganger.
- + Meer eindbazen, meer moves, meer bloed, meer spektakel, meer van alles.
- + Naast Travis nog minstens twee andere speelbare personages.
- + 8-bits bijbaantjes!


JURJEN

NO MORE HEROES: DESPERATE STRUGGLE
WII
GRASSHOPPER / MARVELOUS / UBISOFT
FEBRUARI / MAART 2010

DARKSIDERS

Ondanks geruchten op internet hoopt Jurjen dat het eind van de wereld nog even op zich laat wachten, aangezien er in de nabije toekomst gewoon té veel games verschijnen die hij van zichzelf niet mag missen. Een game die na een proefsessie van vijf uur in ieder geval bovenaan zijn lijstje staat met 'Games to play before the end of the world', is Darksiders.



Het was woensdagochtend en ik was in Londen, voor Darksiders. "Maar liefst vijfentwintig tot dertig uur aanhoudend spectaculaire en afwisselende actie", beloofde de figuur die het spel presenteerde, waarna nog een uur gezwets volgde. Het was dus niet zonder weerstand en achterdocht dat ik rond een uur of 11 aan het spel begon.
Plots bevond ik mij in New York en zag ik de wereld vergaan. Meteorenregens, gillende mensen, instortende torens, de aarde scheurt open en braakt vuur en ellende. De meteorieten blijken demonische gruwelwezens die uit de inslagkraters van de aarde kruipen, druipend van bloeddorst en hunkerend naar chaos. Op hun weg vinden ze het grimmige personage War, één van de vier ruiters van de Apocalyps. Je begrijpt het, dat is de rol die jij in dit apocalyptische action-adventure mag spelen.

SUPERKRACHTIGE BRUUT

Het eind der tijden begint in een weidse stadsomgeving waarin je als een superkrachtige bruut mag huishouden. Je smijt met auto's en breekt lantaarnpalen, maar gebruikt toch het liefst je zwaard voor gemakkelijke combo's en snelle afslachtacties.
Soms moet je een vijand verzwakken voordat je hem kunt killen, maar je bent sterk genoeg om de kleinere demoontjes met een enkele druk op de knop tot bloederige pulp te knijpen, kappen of scheuren. Het eerste half uur krijg je naast een stortvloed aan voetvolk ook steeds grotere en gekkere duivels en - jouw eveneens vijandig gezinde - engelen voor je voeten, en sleurt het orgastische hakwerk je mee in een heerlijke roes.
Gaandeweg worden de open omgevingen wat kleiner om je de helse toer voornamelijk door tunnels en gangen te laten vervolgen.

GOD OF WAR

Tijdens dit soort lineaire passages ren, spring en zweef je bijvoorbeeld door ingestorte huizen of over opgebroken wegen, en klim je langs organische muurbedekkingen waaruit demonische koppen naar je happen.
De robuuste, grommende en denderende manier waarop War zich gedraagt, geven in dit soort 'spring en klauter'-situaties, misschien nog wel meer dan tijdens de gevechten, het gevoel met Kratos uit God of War te spelen.
Net als in God of War moet je ook regelmatig een omgevingspuzzel met verschuifbare standbeelden voltooien of verdraaibare platformen voltooien om je pad te kunnen vervolgen.
De gedachte een goed uitgewerkte, misschien iets complexere kloon van God of War te spelen, dringt zich sowieso in deze fase onvermijdelijk op, maar gelukkig gaat het spel verder dan dat.

ZELDA

Na een stukje on-rails vliegen en schieten mag je te voet verder in een mistroostig, kerkhofachtig gebied, dat voert naar de tempel van Tiamat, een helse omgeving die je niet snel zult verlaten.
Gedaan is het met je weg van A naar B, hier ga je van links naar rechts, van onder naar boven en weer terug in een doolhofachtige puzzelkerker die onvermijdelijk aan Zelda doet denken.

> "IK HUNKER NAAR MEER, MEER, MEER VAN DAT."

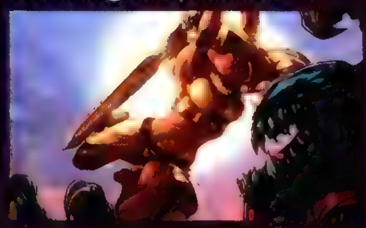
Hopelijk neem je me die verwijzingen naar andere spellen niet al te kwalijk, maar ik gebruik het woord 'onvermijdelijk' hier niet voor niets. Want op het moment dat je in een grote kist de boemerang, pardon, werpster, hebt gevonden en die door een toorts gooit om verderop een zelfgeplaatst bommetje bij een barrière te laten ontploffen, wordt overduidelijk waar de makers hun inspiratie vandaan hebben gehaald. Helemaal als na het oplossen van zo'n puzzel een variant op dat 'puzzel voltooid'-melodietje uit de Zelda-serie klinkt.

GROEN EN GRAZIG GEBIED

Na twee uur peinzen en zwoegen was ik de kundig gemaakte breinbrekers en buitensporig groteske eindbazen in de tempel van Tiamat dan eindelijk gepasseerd, en lag het pad open naar een heel nieuw groen en grazig gebied. Het is een bos waar ik op een zondagmiddag wel eens met mijn kinderen naartoe zou willen, ware het niet dat de monsters hier nog gekker en gruwelijker worden. Als een van die monsters, een forse kerel met een hamer, min of meer mijn vriend wordt, en we een wedstrijdje 'engelen slachten' beginnen, is het alweer zes uur in de middag en moet ik dan toch echt in de taxi

VORMGEGEVEN DOOR JOE MAD

De vormgeving van de zeer vele personages en monsters in Darksiders staat op naam van Joe 'Mad' Madureira, een befaamd tekenaar van Marvel-comics (zie screen) die zich dus niet alleen in zijn strips graag uitleeft in overdadige hoeveelheden details en overweldigend spektakel.





Wouter zegt altijd: 'het maakt niet uit hoe groot ie is, maar wat je ermee kunt', en als ik Wouter was, zou ik dat ook zeggen.

JURJEN BELEEFT HET EIND DER TIJDEN







te stappen om het vliegtuig naar huis niet te missen.
Op de achterbank van de taxi moet ik even diep zuchten en stel ik niet zonder voldoening vast dat ik de game toch een dikke vijf uur heb kunnen spelen. Maar ik merk vooral dat ik hunker naar meer, meer, meer van dat.

DOORWROCHT EN CONSISTENT

Na de open stadsgebieden, de God of War-achtige fase en Zelda-achtige tempel, begon de game door de komst van mijn vriend met de hamer nu juist een beetje een eigen weg in te slaan, al moet ik zeggen dat de minder originele, laten we ze 'goedgejatte' elementen noemen, me ook uitstekend zijn bevallen.
Door de waanzinnige ontwerpen van Marvel-tekenaar Joe Mad (zie kader) hebben de vele personages in elk geval een geheel eigen smoel, en de game is zo doorwrocht en consistent in elkaar gezet dat je zowel originele als herkenbare elementen als hapklare brokken tot je neemt. Het onderscheid tussen het Kratos- en het Link-gevoel wordt spelenderwijs vager waardoor ze samenvloeien in het gevoel dat je niemand anders bent dan War: een ultrabrute vechtmachine die vindingrijk genoeg is om zich ook nog een weg voorbij duivels moeilijke puzzels te kunnen bikkelen.

OMVANG

Iets wat de game sowieso in een speciale positie plaatst ten opzichte van God of War en soortgelijken, is de omvang van het spel. Want zelfs na die intense sessie van vijf uur had ik absoluut niet het gevoel een flink stuk in het avontuur te zijn opgeschoten.
Uit trailers en plaatjes weet ik dat ook guns, een enterhaak en mijn paard belangrijke elementen zijn, maar die was ik dus nog niet tegengekomen.
Ik zag wel dat mijn menuschermen met te verzamelen wapens en voorwerpen voornamelijk uit lege vakjes bestonden, van de zeven verzamelbare zegels had ik er bijvoorbeeld nog maar één gehaald.
"Maar liefst vijfentwintig tot dertig uur aanhoudend spectaculaire en afwisselende actie"... het zou zo maar eens kunnen kloppen. Ik weet niet waar, maar ergens ga ik die tijd vandaan halen.



VERWACHTING

Ondanks de overduidelijke invloeden uit God of War en Zelda, dwingt de game toch respect af voor de handige manier waarop deze invloeden worden samengevoegd en verrijkt met eigen ideeën om tot een compact [illegible] maar [illegible] episch en verrassend grootschalige action-adventure te komen.

- + Hoge dichtheid aan spektakel en verrassingen.
- + Monsters en personages worden [illegible] en zijn prachtig ontworpen.
- + Leent elementen uit de beste action adventures ooit en geeft er een eigen draai aan.
- – Maar zal daarmee dus niet de originaliteitsprijs winnen.



DARKSIDERS
PS3 / XBOX 360
VIGIL GAMES / THQ
8 JANUARI 2010

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: THE CRYSTAL BEARERS

JURJEN VOELT AAN BORSTEN

De relatie tussen de Final Fantasy-serie en Nintendo consoles verloopt de laatste jaren aardig, maar echt spetteren doet het niet. Nu Jurjen echter wat stukjes van Crystal Bearers heeft mogen spelen, denkt hij dat er toch nog best wat potentie zit in die relatie. Al waren er blijkbaar wat kinky middelen nodig om het vuurtje weer wat hoger op te stoken.

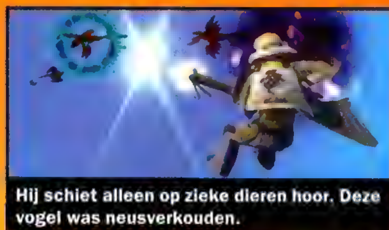


Wat een stuk! Die zou ik ook wel eens voor m'n karretje willen spannen...

Tuurlijk, er zijn mooie nieuwe versies van oude delen voor GBA en DS verschenen. En natuurlijk zijn er ook wat games onder de noemer Final Fantasy Crystal Chronicles voor de GameCube en Wii uitgekomen, maar ook al zitten er leuke dingen tussen, deze zijn zo marginaal en afwijkend van de hoofdserie dat ze zelfs geen troostmeisjes mogen heten voor de mensen die wel weer eens een echt, volwaardig FF-avontuur op een N-console willen beleven.
Gaat de nieuwste Crystal Chronicles verandering in deze situatie brengen?
Ja, ik denk het wel.

VERWAANDE SUPERHELD

Om te beginnen is het fijn dat we dit keer niet met kleuters maar met echte, tikje stoere personages op avontuur worden gestuurd, al is hoofdpersonage Layle nog steeds wel wat puberaal.
Hij is het archetype van de lichtelijk



Hij schiet alleen op zieke dieren hoor. Deze vogel was neusverkouden.





verwaande superheld, die stiekem toch een hart van goud blijkt te bezitten. Layle heeft zijn superkracht te danken aan het stukje kristal dat schittert in zijn rechterwang en hem als een goedgetrainde Jedi gebruik laat maken van ongekende telekinetische vermogens.
Die mag hij gebruiken in een wereld waaruit de magie grotendeels is verdwenen om plaats te maken voor bazooka's, gepantserde treinen en andere militaristische mechanica.

REACTION SYSTEM

De gameplay wordt sterk gekleurd door het zwaartekrachtschennende vermogen van Layle, die je met de Wii-afstandsbediening zo'n beetje alle mensen, dieren en objecten in je omgeving laat oppakken, bijvoorbeeld om ermee te schudden of te smijten.
Dit vormt de basis van zowel de gevechten als een heleboel experimentele fun, aangezien jouw acties op grappige manieren door het diepgaande 'Reaction System' van het spel worden beantwoord.
Zo kun je personages verliefd op elkaar laten worden, of monsters elkaar laten aanvallen of opeten. Voor nog meer fun kun je ook koeien oppakken om met de melk uit hun uiers je vijanden te bestralen, of met je telekinetische klauwen de borsten te betasten van het sexy grietje dat je op je reis vergezelt. De makers van het spel hebben blijkbaar een zwak voor dit soort kinky ongein, zie ook het stukje in Opnieuws.

GROOTS EN EPISCH

Los van alle ongein is Crystal Bearers toch ook een echt groots en episch avontuur, dat onder meer door de prachtige omgevingen en actievolle speelstijl herinneringen aan The Legend of Zelda: Twilight Princess oproept.

> "WEER IETS MOOIS OM NAAR UIT TE KIJKEN."

Zo kun je de telekinetische vermogens van de held bijvoorbeeld ook gebruiken om met een enterhaak aan richels te slingeren of jezelf aan de klauwen van een reuzenvogel te hechten.
De mix van actie en avontuur wordt verder op smaak gebracht met Quick Time Events en minigame-achtige uitdagingen, waarin je bijvoorbeeld een ruimteschip door een nauwe bergkloof moet sturen of tijdens een wilde rit met een Chocobo-koetsje je achtervolgers op afstand moet houden.



TELEURGESTELD

Ondertussen, na vier jaar ontwikkeling en vele gedaanteveranderingen, staat de game op het punt om uit te komen (om te beginnen in Japan).
Als jij een Wii hebt gekocht om action adventures als Zelda en Metroid Prime te spelen, kan ik me voorstellen dat je nogal teleurgesteld bent in het spelaanbod van de laatste jaren, maar met deze heruitvinding van de Crystal Chronicles-serie heb je nu toch weer iets moois om naar uit te kijken.

GESCHIKT VOOR TWEE SPELERS... EEN BEETJE

Crystal Bearers is in alle opzichten een avontuur voor één speler, wat niet wegneemt dat een tweede speler zich ook een beetje met de actie kan bemoeien. De tweede afstandsbediening kan namelijk net als de eerste worden gebruikt om met telekinetische krachten de omgeving te manipuleren, en zodoende de eerste speler te helpen of juist te hinderen.

VERWACHTING

Invloeden uit Star Wars, Zelda en natuurlijk het eigen Final Fantasy-universum komen samen in dit epische avontuur dat een geheel eigen vibe krijgt door de verregaande en soms kinky manieren om je omgevingen met telekinese en mind tricks te manipuleren. Wii-bezitters, hou deze game in de gaten!

- + Groots avontuur met behoorlijk veel actie.
- + Sommige mogelijkheden zijn lekker gek en puberaal.
- + Op zich wel fraaie omgevingen met veel details.
- − Maar de kleuren ogen wat verwassen.
- − Is dit nog wel Final Fantasy?



JURJEN

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: THE CRYSTAL BEARERS
Wii
SQUARE ENIX
FEBRUARI 2010

LAUWE SHIRTS EN ACCESSOIRES!

VANAF NU op PU.NL! Ga dit checken!

CALL OF DUTY
T-SHIRT
+
FULL PRINTED
FLEXFIT CAP



ZELDA
T-SHIRT



MARIO
'BLACK
MUSHROOM'
T-SHIRT

GEARS OF WAR
T-SHIRT
+
MESSENGER BAG
+
WRISTBAND



ATTITUDE HOLLAND.NL



MAG

JAN ZOEKT MAARTJES

Het gezegde 'mag het een onsje meer zijn?' heeft Zipper Interactive wel heel letterlijk genomen. Begin 2010 ziet MAG het licht, de eerste PS3 game die online 256 spelers ondersteunt. Jan speelde de ambitieuze multiplayer shooter en doet verslag.

Met Socom zette Zipper Interactive zichzelf op de kaart. Het was een van de weinige PS2 games die online gameplay goed ondersteunde en het spel groeide al snel uit tot een vaste waarde binnen de PlayStation collectie.

Socom was een game die door serieuzere spelers tot religie werd verheven en tot op de dag van vandaag zijn er uitermate gedisciplineerde en goed georganiseerde clans actief die met de precisie van een sluipschutter virtueel kogels knallen.

Het is die groep voor wie MAG de spirituele Socom opvolger moet worden, maar Sony wil ook nieuwkomers verwelkomen in het grootschalige strijdgewoel.

> "EEN GAME WAARIN SAMENWERKING EEN MUST IS."

NIETS LIGT VAST

MAG schetst een nabije toekomst waarin privélegers van grote corporaties het met elkaar aan de stok krijgen. Een drietal strijdende partijen komt tegenover elkaar te staan: de S.V.E.R., Raven Industries en Valor Company.

Je kiest een van de drie en stelt vervolgens je eigen type soldaat samen. Er zijn geen vaste klassen, zoals in Battlefield, dus in theorie kun je een sluipschutter in de voorste linies laten knallen en tanks op laten blazen middels secundair wapentuig. Niet de meest handige manier om MAG te spelen, maar het kan.



Oud Chinees gezegde: 'Wie loopt op dak zonder dakpan, valt van dak op pan'.





In tegenstelling tot wat sommige media meldden, is de keuze voor een van de drie hoofdzakelijk visueel onderscheidend, echt grote inhoudelijke verschillen zijn er niet.

SPECIAAL

Het idee achter MAG is dat je al schietend je eigen perks vrijspeelt. Door doelen te verwezenlijken, assisted kills te maken, strategische plekken in te nemen en zaken naar de filistijnen te blazen, verdien je ervaringspunten. Hoe meer ervaringspunten hoe hoger de rang, en zo komen handige goodies vrij; denk aan sneller rennen, een betere grip, scherper vizier, sneller herladen enzovoort.

Daarnaast zijn er tientallen onderscheidingen, medailles en insignes vrij te spelen als beloning voor jouw gedrag aan het front. En dat werkt erg motiverend, moet ik zeggen. Want in de bèta is het momenteel behoorlijk chaotisch. Dat komt omdat veel gamers toch voor eigen gewin gaan en MAG is nu juist een game waar samenwerking een must is.

DOODBLOEDEN

256 man worden onderverdeeld in twee teams van 128 man die op hun beurt weer zijn uitgesplitst in vier platoons van elk 32 man die op hun beurt weer onderverdeeld zijn in vier squads van ieder acht spelers.

Aan het hoofd van ieder (mini)leger staat een leider en die kan communiceren met zijn collega leiders of meerderen. Daar is nu echter nog helemaal niets van te merken. Iedereen rent door elkaar, kogels komen van alle kanten en van gecoördineerde gameplay is niets te merken. Zelfs vragen of teammaten me wilden healen omdat ik dood lag te bloeden, werden soms gewoon genegeerd, terwijl dat toch ook XP oplevert!

Ik heb me overigens prima vermaakt met MAG. Het leveldesign is fraai, en gelukkig waren er nog genoeg mensen die enigszins samen met me optrokken, maar vooralsnog was het ieder voor zich, en God voor ons allen.

En dat is nu juist niet wat Zipper ambieert met deze game.

EUROPA LATER?

De Amerikaanse releasedatum van MAG staat nu op 26 januari maar over een Europese launch is nog niets bekend. Het zou me niets verbazen als die flink wat maandjes later gezet wordt, zodat Amerika de temperatuur van het water mag testen en wij pas pootje mogen baden als de onvermijdelijke rimpels gladgestreken zijn.

VERWACHTING

MAG is behoorlijk ambitieus maar ik vraag me af of gamers überhaupt wel zitten te wachten op dergelijke grootschalige online schietgevechten. Op papier klinkt het hemels maar momenteel is het chaos troef. Uiteindelijk zullen de Socom clans van weleer MAG zeker gaan omarmen maar ik verwacht dat de doorsnee gamer al snel met de staart tussen de benen het front zal verlaten.

- \+ Customizen van je eigen soldaat.
- \+ Behoorlijk veel speltypen.
- \+ Grootschalige gevechten in theorie hemels.
- − Coördinatie van zoveel spelers is in praktijk behoorlijk lastig.
- − Nagenoeg geen voertuigen.



MAG
PLAYSTATION 3
ZIPPER INTERACTIVE / SONY SCEB
26 JANUARI 2010 (VS)

FINAL FAN

In onze Tokyo Game Show special heb je al gelezen dat volgens Steven Final Fantasy XIII de game van de beurs was. De demo die hij speelde maakte hem enthousiaster over een nieuwe Final Fantasy game dan hij lange tijd is geweest. Vandaar dat we de beste man nog twee pagina's hebben gegeven om verder te kletsen over deze RPG waar zovelen naar uitkijken.



De discussie welke Final Fantasy game nu het absolute hoogtepunt is binnen de serie, wordt onophoudelijk door fans gevoerd. Met deeltje zeven kun je natuurlijk altijd aankomen zonder je te hoeven schamen, maar ik ben ook geneigd het vierde en zesde deel te noemen als mij deze vraag wordt voorgelegd, waarbij ik de Japanse nummering aanhoud.
Ik ben, anders dan vele anderen, ook nog zeer te spreken over FFX, maar feit blijft dat het voor mij jaren geleden was dat ik oprecht extreem enthousiast was over een nieuwe Final Fantasy game.

TRADITIONEEL

De eerste beelden van FFXIII enkele jaren terug bij de introductie van de PS3, deden vermoeden dat de gameplay de focus op actie, zoals in nummertje twaalf, zou voortzetten, maar inmiddels weten we dat de game gelukkig vasthoudt aan de oude vertrouwde opzet. Dat is voor mij reden genoeg om de game hoog op mijn verlanglijstje te plaatsen, ook al laat ie nog wel even op zich wachten.

PARADIGM SHIFT

Paradigm Shift is een gameplay element dat op de beursvloer volledig aan mij voorbij is gegaan, ondanks de inspanningen van de toegewijde Japanse dame bij de FFXIII pods.
Het betreft de manier waarop de kunstmatige intelligentie jouw teamgenoten aanstuurt. Je kunt verschillende rollen voor hen kiezen, en hier tijdens een gevecht gemakkelijk tussen schakelen. Denk hierbij aan verdedigende, aanvallende en genezende functies. De synergie tussen deze rollen gaat echter dieper dan je zou denken en je moet bepaalde aanvallende combinaties gebruiken om eindbazen te verslaan, terwijl je uiteraard ook bepaalde personages soms terugbrengt naar een genezende rol.
In combinatie met de summons en standaard aanvallen en magie zal het FFXIII in ieder geval niet aan diepgang ontbreken.



UNIEKE SUMMONS

De summons zijn visueel natuurlijk altijd een paradepaardje geweest van de Final Fantasy serie maar spelen ook een belangrijke rol binnen de gameplay.
Ditmaal functioneren de summons anders dan we gewend zijn. Ieder personage heeft zijn eigen exclusieve summon, in plaats van dat een bepaald personage de gave heeft om alle trademark wezens te summonen. Lightning kan Odin oproepen terwijl Snow de beschikking heeft over Shiva, nadat een zekere meter is gevuld.
Jouw summoned creature vervangt tijdelijk je teamgenoten en kan meerdere aanvallen uitvoeren, die uiteraard erg krachtig zijn. Zo gauw een tweede meter is gevuld kun je de Gestalt mode gebruiken, waarmee jouw metgezel transformeert. Odin verandert in een paard terwijl Shiva tot motor omgetoverd kan worden.
Nou weet ik dat dit best slap klinkt, maar de vormgeving van de summon spells in beide vormen is zo mooi dat deze aanvallen ook nu weer het hoogtepunt van de gevechten zijn.

"MIJN TIJD MET DE GAME HEEFT OUDE GEVOELENS AANGEWAKKERD."

Toch is trouw blijven aan de klassieke JRPG opzet erg tricky, vooral omdat er nogal wat gamers zijn, mijzelf incluis, die al zo veel van dit soort games hebben gespeeld dat het soms moeilijk wordt de aandacht erbij vast te houden. Waarin verschilt FFXIII dan met de gemiddelde JRPG, met andere woorden: waarom ben ik, ondanks die traditionele opzet, dan toch zo enthousiast?

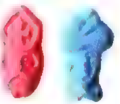
SWEET SPOT

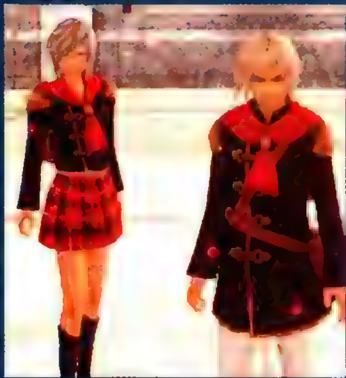
Naast sterke gameplay zijn natuurlijk het verhaal, de innemende personages en de schitterende vormgeving altijd belangrijk geweest voor het succes van de serie. Zowel Yoshitaka Amano als Tetsuya Nomura hebben schitterend werk geleverd wat betreft character en creature design. Toch is het succes van Cecil, Sabin en Cloud nooit meer echt geëvenaard. Sterker nog, de personages en wereld van FFXII



ITASY XIII

STEVEN IS WEER VERLIEFD





FABULA NOVA CRYSTALLIS

Square Enix heeft zijn best gedaan om van de release van FFXIII een grootse gebeurtenis te maken, onder andere door naast de standaard turn-based game voor de PS3 ook nog twee andere delen onder de FFXIII vlag uit te brengen.
Het overkoepelende thema voor de FFXIII games is Fabula Nova Crystallis. Onder deze naam verschijnt ook Final Fantasy Versus XIII. De game wordt ontwikkeld door het Kingdom Hearts team en zal in tegenstelling tot de 'gewone' FFXIII wel draaien om actiegeoriënteerde gameplay.
In Agito (zie screen) zal het Fabula Nova Crystallis verhaal op de PSP verteld worden, met als basis delen van de gameplay van Crisis Core, aangevuld met nieuwe elementen.
Ondanks dat Versus en Agito hetzelfde universum als FFXIII gebruiken, zullen de personages en stijl afwijken.





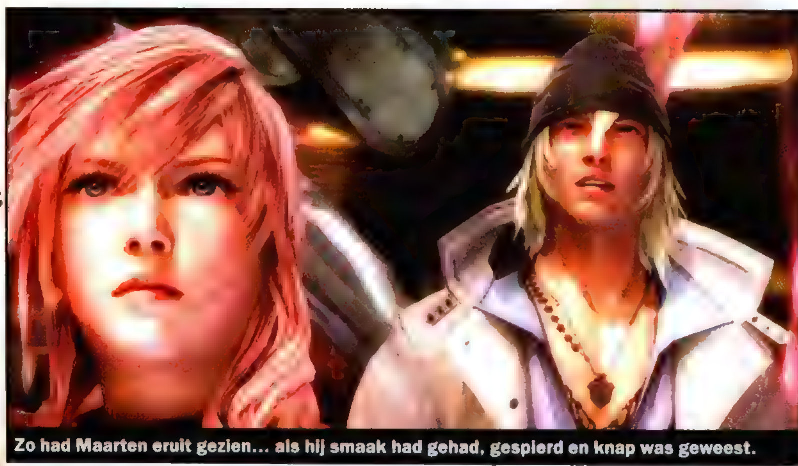
Nog steeds werden er bonussen uitgedeeld: 119% alsof het niets is!



spraken mij eigenlijk niet zo aan. Ditmaal raakt Tesuya Nomura echter wederom de sweet spot. Ik heb het vermoeden dat helden Lightning en Snow, evenals hun metgezellen, goede vrienden van mij zullen worden. Ook voelt de wereld van FFXIII, zelfs na de relatief korte TGS demo, al vele malen groter en epischer dan ik lange tijd heb ervaren in een game binnen het genre. Ik heb zowel een demo-level doorlopen met Lightning als met Snow, en beide speelsessies toonden ongekende creativiteit wat betreft de ontwerpen van de omgevingen, technologie, architectuur, voertuigen, wapens en vijanden.

LIGHTNING & SNOW

Het deel dat mij de controle over Lightning gaf, het vrouwelijke hoofdpersonage, vond plaats in een kleurrijk havenstadje. Denk hierbij aan felblauwe lucht, subtiele wolkenpartijen en een stralende zon. De gezellige sfeer die de felgekleurde gebouwen uitstraalde, werd echter verpest door de nadrukkelijke aanwezigheid van vele militairen.
Ik kwam tijdens het verkennen van deze locatie dan ook regelmatig in aanraking met futuristische soldaten. Dergelijke confrontaties verplaatsten mij naar een ander scherm waar het daadwerkelijke gevecht plaatsvond. Kortom, zicht-bare vijanden en geen random battles. Je kunt de voorwaarden waaronder een gevecht plaatsvindt, beïnvloeden door bijvoorbeeld een vijand van achteren te benaderen om zo het initiatief te verkrijgen.
Het deel dat zich richtte op Snow verplaatste de actie naar een schitterende ruïne. Hij werd vergezeld door twee mij onbekende personages: Vanille en Sazh. De vijanden hier waren aanzienlijk exotischer, zoals de weirde pudding-achtige monsters.


Zo had Maarten eruit gezien... als hij smaak had gehad, gespierd en knap was geweest.

OPGELUCHT

Ik ben opgelucht dat mijn liefde voor de Final Fantasy serie nog steeds bestaansrecht heeft. Ik was even bang dat ik de serie simpelweg was ontgroeid, maar mijn tijd met de game op de TGS heeft oude gevoelens aangewakkerd.
En mocht de game uiteindelijk teleurstellen, wat mij onwaarschijnlijk lijkt, dan hebben we samen in ieder geval een onvergetelijke tijd gehad in Tokyo!

VERWACHTING

Tot op dit moment ben ik nog geen minpunten tegengekomen die het noemen waard zijn. Haast overbodig dus om te zeggen dat ik enorm uitkijk naar dit nieuwe deel in de door mij zo geliefde serie.

- Typische JRPG gameplay die dankzij veelzijdige elementen en schitterende presentatie van het scherm spettert.
- Een magische wereld die al na een paar seconden uitnodigt om naartoe te verhuizen.
- Volwassen ogende personages die makkelijk een plek in je hart veroveren.


STEVEN

FINAL FANTASY XIII
PS3
SQUARE ENIX
NNB

POKÉMON HEARTGOLD / SOULSILVER

In de eerste helft van 2010 verschijnen alweer twee nieuwe kleurtjes in de uitpuilende Pokémon-kleurdoos: HeartGold en SoulSilver. Jurjen importeerde HeartGold uit Japan om er alvast even van te snoepen. Gewoon, omdat hij het niet kon laten.

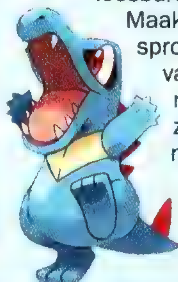
Met wereldwijd 175 miljoen verkochte spelletjes, zijn er sinds de introductie van het fenomeen in 1998 heel wat jochies groot geworden met Pokémon.
En terwijl de eerste generatie Pokémon-fans op het punt staat zelf papa te worden, zag ik de afgelopen Pokémon Days in Walibi (die ik trouw bezoek) heel wat zeven- en achtjarige jochies met die typische Pokémon-opwinding waarin ik mezelf gelukkig nog steeds wel een beetje herken, al kan ik er natuurlijk niet meer zo enthousiast van worden als in de begindagen van het fenomeen.

HOOGTEPUNT

Volgens mij bereikte mijn Pokémonliefde het hoogtepunt bij de lancering van Pokémon Gold en Silver in 2001. Het idee van honderd nieuwe Pokémon en een complete nieuwe wereld maakte mij razend nieuwsgierig, maar misschien nog wel belangrijker waren minder in het oog springende elementen die het spel wat extra diepgang gaven. Zoals de klok en kalender, de mogelijkheid de beestjes te laten neuken, de speciale ballen, de Pokégear, de types Steel/Dark en natuurlijk de vasthoudvoorwerpen.
Allemaal vernieuwingen die meteen een verdiende en rotsvaste plaats in het Pokémon-universum hebben gekregen.
Niet zo verwonderlijk dus, dat Gold en Silver voor veel mensen nog steeds de beste delen in de serie zijn.

VERWAARLOOSBARE DETAILS

HeartGold en SoulSilver bieden als remakes van Gold en Silver aanzienlijk minder vernieuwing, al laat de touchscreen interface je sneller en gemakkelijker dan ooit keuzes maken, en ziet het avontuur





Aan deze serie is inmiddels zoveel geld verdiend dat ie ook wel Pokémoney wordt genoemd.

in Johto er, dankzij een prettige mix van 2D- en 3D-elementen, stukken fraaier uit dan in de originelen. Ook leuk is dat je dit keer zelf kunt kiezen welke Pokémon je achter je aan ziet lopen.
Als je dit een verwaarloosbaar detail vindt, dan heb je in HeartGold en SoulSilver weinig te zoeken, want eigenlijk zijn de enige verschillen met de originelen dit soort verwaarloosbare details.
Maakt je hart echter een sprongetje bij het vooruitzicht van sterkere tegenstanders, nieuwe zijmissies en het zichtbaar op sleeptouw nemen van elke Pokémon die je maar wilt, dan zit het Poké-virus waarschijnlijk ook bij jou (nog steeds) in het bloed.

VERWACHTING

Naast de verbeterde graphics, de touchscreen besturing en wat aangepaste details in verhaal, puzzels, movesets, personages en Pokémon, leveren HeartGold en SoulSilver weinig nieuws, al maken die kleine details het voor fans van de serie juist wel weer leuk hiermee aan de slag te gaan.

- + Remakes van misschien wel de beste versies in de Pokémon-reeks.
- + Het is allemaal nét genoeg veranderd om fris te voelen.
- − Sinds Gold en Silver is er inhoudelijk weinig vernieuwd in de serie.
- − En daar brengen deze remakes natuurlijk geen verandering in.



JURJEN

POKÉMON HEARTGOLD / SOULSILVER
DS
GAMEFREAK / NINTENDO
Q2 2010

PC

NAPOLEON: TOTAL WAR

'Het leger marcheert op zijn maag', is een van de vele beroemde quotes van Napoleon Bonaparte. Toepasselijk, want Jan heeft inmiddels behoorlijk trek gekregen in Napoleon: Total War.

De beste RTS van 2009 was natuurlijk Empire: Total War. Het was dan ook geen kwestie óf er een uitbreiding zou komen, alleen wanneer. De gedoodverfde add-on zou opgetuigd worden rond de vele veldslagen die de militair strateeg en latere Keizer van Frankrijk, Napoleon Bonaparte op zijn naam schreef.
Echter, Creative Assembly veranderde zoveel aan de bestaande gameplay van Empire: Total War en voegde zoveel content toe, dat men besloot tot een volwaardig, op zichzelf staand deel. En zo moet Napoleon: Total War ook absoluut beschouwd worden.



Zoals bekend was Napoleon nogal aan de kleine kant.

50.000 KEER BETER

Uiteraard ligt de aantrekkingskracht van N:TW bij het spelen van Nappie's veldslagen, zoals de Italiaanse campagne en de mogelijkheid de geschiedenis te herschrijven. Zo kun je de Slag bij Waterloo winnen en Wellington en zijn coalitie met de staart tussen de benen naar huis jagen. Maar je kunt ook met talloze andere volkeren spelen, zoals bij iedere Total War game.
De game kent drie uitgebreide campagnes: de Italiaanse, Midden-Oosten en de epische Grand Europe campagne.
Uiteraard maakt het spel gebruik van de Empire engine maar die is wel behoorlijk opgekrikt. Volgens de Engelse ontwikkelaar zien de soldaten er qua animaties en gedrag aan het front 50.000 keer beter uit dan in Empire. Beetje raar getal, maar feit is wel dat individuele units meer dan ooit uniek ogen (door combinaties van knopen, insignes, uniformen en meer dan zestig verschillende gezichtskenmerken) en dat rook, vuur, modder en water knetterend en spetterend in beeld worden gebracht.

INSPIREREND

Voor de rest kent de game talloze grotere en kleinere aanvullingen en verbeteringen. Zo maken de zeegevechten opnieuw hun opwachting, alleen zijn ze deze keer beter te overzien. Daarnaast heb je de mogelijkheid om je schip op zee te repareren, hetgeen je dan ook in real-time voor je ogen ziet gebeuren.
Generaals spelen voorts een veel belangrijkere rol. Een logische beslissing, want zeker in zijn jonge jaren was Nappie een veldheer die zij aan zij met zijn mannen vocht en hen daarmee absoluut inspireerde. Zo ook in de game: heeft een garnizoen een laag moraal en komt de kleine man zelf met zijn paard langsrijden, dan krijgen je manschappen opeens veel meer spirit. De game huisvest een hele lijst met Generaals en stuk voor stuk hebben ze verschillende attributen.
Dit halve paginaatje is natuurlijk veel te kort om alles uit de doeken te doen, maar met de review maak ik dat straks weer goed met je.

VERWACHTING

Napoleon: Total War is allesbehalve een Waterloo voor Creative Assembly en belooft de zoveelste zegetocht op de CV van de Engelse ontwikkelaar te worden.

- + Speel Napoleon's beroemde veldslagen na.
- + Verhalende campagnes.
- + Weer mooier en uitgebreider.
- − Hopelijk verloopt de Steam installatie deze keer wel soepel.



JAN

NAPOLEON: TOTAL WAR
PC
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
FEBRUARI 2010

WINDOWS 7

STEVEN ANALYSEERT

Als je een fanatieke PC gebruiker bent, zal de introductie van Windows 7 je niet zijn ontgaan. Een nieuw Operating System van Microsoft wordt nu eenmaal met de nodige bombarie gelanceerd. Maar wat zijn nou precies de belangrijke features van Windows 7? En wordt het nu echt tijd om jouw "oude" XP of Vista installatie op te waarderen?

De discussie of PC gaming nu wel of niet dood is, komt natuurlijk niet voort uit het onvermogen van het platform om een geweldige game ervaring neer te zetten. Sterker nog, de PC is nog steeds tot prestaties en interactie in staat waar de console niet aan kan tippen. Maar piraterij viert hoogtij op de PC en voor veel bedrijven is het hierdoor simpelweg niet meer zo lucratief om voor het platform te ontwikkelen. Bepaalde specifieke genres met een integraal online onderdeel doen het daarentegen onwaarschijnlijk goed. En het platform groeit nog steeds als een beest wat betreft prestaties. Enerzijds heb je natuurlijk de hardware die om de paar maanden een kleine stap vooruit zet, anderzijds blijft ook de software vooruitgang boeken.

VAST AAN WINDOWS

Als consument ben je natuurlijk vrij om een Operating System (OS) te kiezen. Linux is de laatste jaren opvallend volwassen geworden en OSX van Apple kent ook een kleine maar trouwe groep aanhangers. Maar laten we wel wezen, als je wilt gamen op de PC zit je vast aan Windows, aangezien nagenoeg alle PC games ontwikkeld worden voor dit besturingssysteem.
Persoonlijk heb ik nooit problemen gehad met Windows, zelfs niet met Vista. Een overkoepelende kritiek die vaak op Windows wordt gegeven, is dat de interface niet zo intuïtief is. Met name ouderen kunnen bijvoorbeeld vaak beter met OSX uit de voeten, een besturingssysteem dat veel (on)gestelde vragen beantwoordt en van alles zelf regelt.
Als PC nerd vind ik dat echter onprettig. Ik vind de handelingen die zijn vereist om Windows strak te laten draaien juist prettig om zelf uit te voeren. Ik rommel graag met drivers, schoon temporary mappen op, bepaal wat waar wordt gedumpt, en defragmenteer mijn schijven indien nodig.
Toch waren er wel degelijk enkele problemen met Vista. Allereerst is het een redelijk groot en zwaar OS, dat standaard een enorme hoeveelheid features installeert die de gemiddelde gebruiker nooit nodig zal hebben. Ook was er in het begin een probleem wat betreft ondersteuning met drivers vanuit bepaalde bedrijven. Het kon zomaar gebeuren dat jouw merk printer of geluidskaart aanvankelijk niet werden ondersteund door Vista.



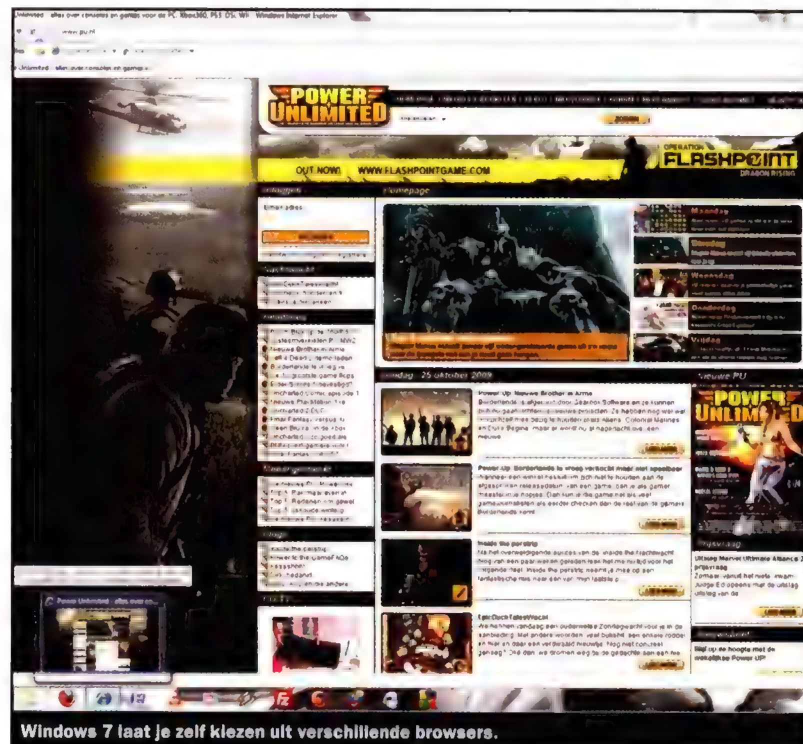
"Ik rommel graag met drivers, schoon temporary mappen op, bepaal wat waar wordt gedumpt."

MICROSOFT LEERT VAN Z'N FOUTEN



GELEERD

Met Windows 7 laat Microsoft echter zien te leren van zijn fouten, waarvan enkele overigens al ten tijde van Vista zijn rechtgezet. Opvallend is dat veel van de drivers voor Vista ook op W7 werken. De kans dat bepaalde hardware de komende tijd niet ondersteund zal worden door W7 is dus erg klein.
Verder is de installatie van W7 kleiner dan bij Vista het geval was, en de OS voelt dan ook lichter en meer responsief aan. Of de beveiliging, een punt waarop bij Vista eveneens kritiek was, er op vooruit is gegaan, moet nog blijken als kwaadwilligen hun gifpijlen op het nieuwe besturingssysteem richten.
In grote lijnen gebruikt de OS natuurlijk verder de welbekende opzet maar er zijn wel een aantal subtiele maar interessante vernieuwingen wat betreft de interface.
Persoonlijk plaats ik geen shortcuts naar programma's op mijn desktop. Daarvoor gebruikte ik altijd de quick launch balk. Ditmaal zijn de quick launch en taakbalk echter samengegaan. Je kunt nogal altijd



Windows 7 laat je zelf kiezen uit verschillende browsers.

WINDOWS 7 OP EEN SSD

Windows 7 is aanzienlijk sneller en vlotter in de omgang dan Vista, een eigenschap die ook met opstarten en afsluiten merkbaar is. Wel blijft het type harde schijf waar je Windows op installeert een belangrijke factor wat betreft de snelheid.
Je kunt kiezen voor een enkele systeemschijf, of bijvoorbeeld twee harde schijven in een RAID opstelling voor extra schrijfsnelheid. Maar ook de Solid State Disk (SSD), een opslagmedium zonder bewegende onderdelen, begint nu eindelijk betaalbaar te worden. SSD's zijn niet alleen lekker klein en fysiek minder gevoelig, ook zijn de betere modellen aanzienlijk sneller dan de traditionele harde schijf.
Natuurlijk moet de software wel inspelen op de voordelen van een SSD, en Windows 7 lijkt dit beter te doen dan Vista. Een test op een 120Gb Agility SSD van fabrikant OCZ leverde belachelijk snelle boot tijden op, en werken met bestanden in Windows 7 liep eveneens razendsnel.





Batman: Arkham Asylum op PC.

Windows Se7en
Energize your world.

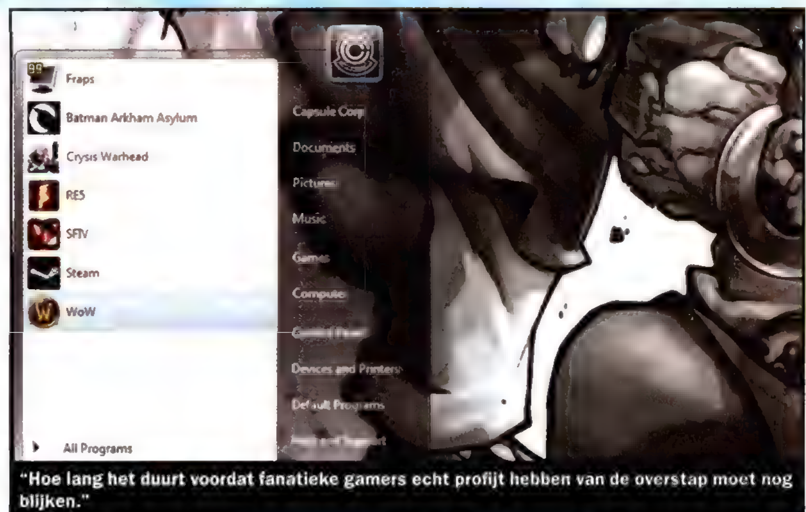


"EEN MOOIE UPGRADE VOOR ZOWEL XP- ALS VISTA-GEBRUIKERS."

shortcuts plaatsen op de plek van de quick launch, maar die doet nu tevens dienst als taakbalk door het geopende programma simpelweg te highlighten als indicatie dat het in gebruik is. Meerdere openstaande instanties van hetzelfde programma worden achter elkaar geplaatst op dezelfde plek, en door er met de cursor over te zweven kun je kiezen naar welke instantie van het programma je wilt schakelen.
Nogmaals, een subtiele verandering maar voor een fanatieke quick launch gebruiker als ikzelf een nuttige vernieuwing. Je kunt uiteraard ook gewoon een klassiek thema gebruiken en bij de oude gang van zaken blijven.

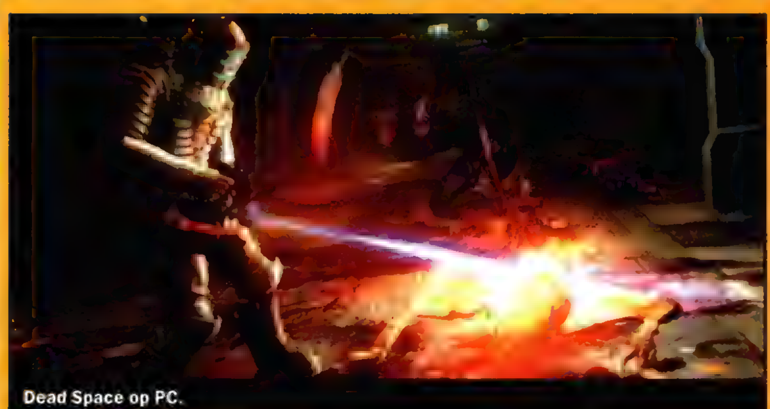
INGRIJPEND

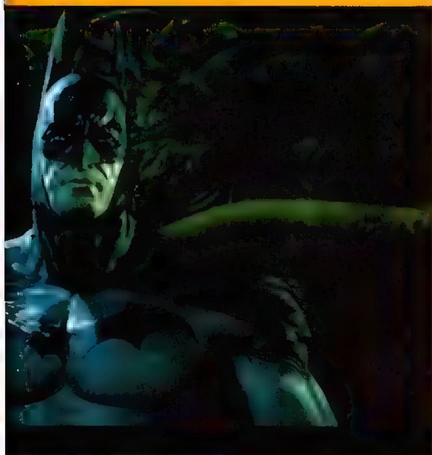
Voor de casual PC gamer kan de overstap naar een nieuw OS redelijk ingrijpend zijn, tenzij dit gepaard gaat met de aanschaf van een heel nieuw systeem.
W7 kan echter data van een oude Windows installatie meenemen, om de overstap minder pijnlijk te maken (ik ben persoonlijk toch voorstander van een verse installatie, maar dat terzijde).
Hoe lang het duurt voordat fanatieke gamers echt profijt hebben van de overstap moet nog blijken, maar dat Windows 7 een mooie upgrade is voor zowel XP- als Vista-gebruikers staat vast. ✪



"Hoe lang het duurt voordat fanatieke gamers echt profijt hebben van de overstap moet nog blijken."


Meerdere openstaande instanties van hetzelfde programma worden achter elkaar geplaatst op dezelfde plek.


Dead Space op PC.



GAMES FOR WINDOWS

Het Games For Windows label bestaat natuurlijk al meerdere jaren en ook Vista plukte hier de vruchten van. Titels die onder deze vlag uitkomen, ondersteunen interactie met jouw Xbox Live account en zijn in het geval van ports van console games automatisch te spelen met bijvoorbeeld een wired Xbox 360 controller. De tijd van het kalibreren is voorbij en zo gauw je de controller in de PC steekt, worden de juiste settings geladen en is de speelervaring gelijk aan de console-versie.
Een uitkomst in het geval van typische console titels, die met grote regelmaat hun weg vinden naar de PC.
Er is een goede reden om een console game, indien mogelijk, op de PC te spelen. Tenminste, als je een leuke PC hebt staan. Met alle settings omhoog en op een mooie resolutie ontstijgen de graphics van een game op de PC met gemak het origineel op de console.
Zo zijn er een aantal typische console games die ik het afgelopen jaar bewust op de PC heb gespeeld. Het begon met Dead Space, die op de PC niet alleen visueel beter tot zijn recht kwam maar ook een betere besturing kende. En hoe goed Batman: Arkham Asylum op de console in alle opzichten ook was, de PC-versie wist met hogere anti-aliasing en framerates een vergelijking met gemak te winnen. Hetzelfde geldt voor Prototype. Ook Capcom ziet heil in het porten van hun games naar de PC: Lost Planet, Street Fighter IV en Resident Evil 5 bezochten alle de PC.
Naast verbeterde graphics waren er ook andere toevoegingen, zoals extra visuele filters of een extra moeilijkheidsgraad. En dat bepaalde multiplatform shooters door de pure diehards nog altijd liever op de PC worden gespeeld, moge bekend zijn.

KOM NAAR DE POWER U

Een belangrijk onderdeel van de HME (Home Multimedia Entertainment) dagen in de Jaarbeurs te Utrecht zijn dit jaar de zogenaamde Power Unlimited Game Dagen. Drie dagen lang zullen wij van de PU daar aanwezig zijn met een spectaculaire stand.

Er zullen verder allerlei events, wedstrijden en goodiehunts gehouden worden en de hal staat natuurlijk vol met demopods waarop je de nieuwste games kunt spelen.

Het programma voor de drie dagen krijgt steeds meer body (hou daarvoor ook PU.NL of www.hme2009.nl in de gaten) maar we zijn tot de laatste voorbereidingsdag bezig om de definitieve line-up fijn te slijpen. Op de komende pagina's geven we je alvast een voorproefje van wat je zoal kan verwachten.



CHECK PU.NL VOOR DE MEEST ACTUELE INFO

HME GAME-AWARDS 2009!

Tijdens de HME 2009 zullen voor het eerst de HME Game Awards worden uitgereikt aan de beste games van het afgelopen jaar.
Surf naar PU.nl of naar www.hme2009.nl/awards en stem op je favo game. Je maakt dan ook nog kans op toffe prijzen.



NLIMITED GAME DAGEN!

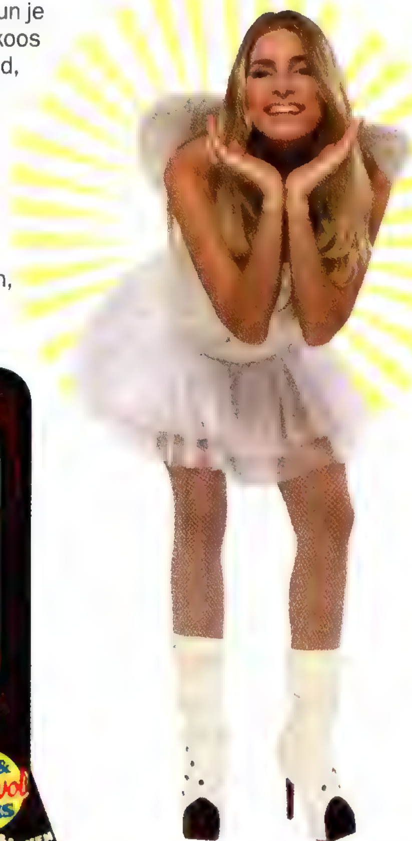
PU OP HME: HELL YEAH!

Op dit moment zijn we nog druk bezig de laatste details in te vullen, maar je mag er van uitgaan dat we weer een ouderwets toffe stand in elkaar zullen knutselen op de HME.
Sowieso kun je bij ons op heel veel demopods gamen, en je zult de redactie kunnen zien werken aan de komende PU. Val die gasten gerust lastig met vragen of ga met ze op de foto want ze grijpen graag alle excuses aan om maar niet achter hun computer te hoeven zitten om stukkies te tikken.
Heb je al die lelijke koppen van de PU redactie wel gezien, dan moet je zeker even je aandacht verleggen naar de heerlijke boothbabes die drie dagen lang de temperatuur op de PU stand tot een hoogtepunt zullen brengen.
En over hoge temperaturen gesproken; het thema van de Power Unlimited stand is...
De Hel!

Maar er is meer, want op de PU stand wordt een heuse PU Quiz gehouden waarin we de meest vette prijzen weggegeven. De quiz staat in het teken van het 15 jarig bestaan van Power Unlimited. Blader voordat je naar de beurs gaat dus nog even alle jaargangen door want je kunt er natuurlijk donder op zeggen dat er heel wat feitjes uit vervlogen tijden langs zullen komen. Weet jij bijvoorbeeld welke game het allerhoogste cijfer ooit in de PU scoorde? Voor de deelnemers aan de quiz liggen dikke prijzen klaar. Wat te denken van een LCD TV, een Xbox 360 Elite en een PS3 Slim?
Of om een jaar lang de game te krijgen die wij elke maand als premie weggeven aan nieuwe abonnees? Juist, dat is zeker vet dus zorg dat je bij ons op de stand een kijkje komt nemen om die prijzen in de wacht te slepen.

[N]GAMER IN DE HEMEL

Ook onze collega's van [N]Gamer kun je vinden op de HME, en waar de PU koos voor De Hel als thema voor de stand, besloten de braveriken van dit blad over Nintendo games, te gaan voor De Hemel.
We nodigen je graag uit om te checken welke stand toffer is geworden.
Sowieso zullen er op de [N]Gamer stand tientallen Wii/DSi pods staan, dus Nintendo liefhebbers kunnen zich hier helemaal uitleven.





E-SPORTS LEAGUE WEER AANWEZIG

Ook dit jaar is de Electronic Sports League weer aanwezig en organiseren ze tijdens de HME Game Dagen een heus e-sports toernooi, namelijk de finales van het 3e ESL Pro Series seizoen.



De beste gamers uit de Benelux zullen het 27, 28 en 29 november tegen elkaaropnemen in **Counter-Strike 1.6**, **Counter-Strike Source**, **Warcraft 3: Frozen Throne** en **Trackmania Nations: Forever** en zullen daarbij spelen om een totale prijzenpot van €5000. Dit alles zal plaatsvinden op een speciaal ingerichte stage, waar toeschouwers vanaf een tribune naar de matches kunnen kijken met commentaar van Machiel de Klerk.





WINTERSPORT

Misschien wist je het nog niet, maar je hoeft geen wintersportvakantie te boeken dit jaar. Nee hoor, kom gewoon gezellig langs op de Power Unlimited Game Dagen en speel **Mario and Sonic at the Winter Olympics!**
Ga de sportieve strijd aan met de diverse helden en schurken uit de Mario en Sonic werelden en pak die gouden plak op de afdaling, bobslee of het schaatsen.



ZELDA PRIMEUR!

Op de HME 2009 kun je als een van de eerste gamers het nieuwste Zelda avontuur spelen. **The Legend of Zelda: Spirit Tracks** verschijnt namelijk pas op 11 december, maar wij hebben 'm al speelbaar op de beursvloer.
Spirit Tracks is een Zelda avontuur in de geest van The Wind Waker en Phantom Hourglass, met een soortgelijk grafische stijltje en uiteraard al die toffe spelelementen die je van een Zelda avontuur mag verwachten.
Dat wil je als Nintendo fan natuurlijk niet missen. Sterker nog, dat mág je als Nintendo fan niet missen!



SPEEL LEGO ROCK BAND

Wij van de PU zijn al sinds onze jonge jaren grote LEGO-fans. En dat geldt niet alleen voor die bouwstenen-shit, maar ook voor games als LEGO Star wars, LEGO Batman en LEGO Indiana Jones.
We hebben dus goede hoop dat ook LEGO Rock Band iets bijzonders gaat worden, en tijdens de beurs krijgen jullie de mogelijkheid om dat uitgebreid te checken.
Dus smeer je keel en maak je vingers vast los om helemaal uit je pan te gaan op een van de demo units compleet met gitaar, microfoon, drumkit... en LEGO Rock Band.



NET ALS IN DE FILM: AVATAR

Iedereen kent waarschijnlijk James Cameron wel. Inderdaad, dat is die regisseur van films als Terminator, Aliens en Titanic. Nu heeft deze filmgrootheid een nieuwe bioscoophit gemaakt met de naam **Avatar**. Daarnaast heeft hij het grote Ubisoft gevraagd om een game van zijn film te maken en dat soort dingen kun je wel aan de Franse ontwikkelaar overlaten.
Avatar is dan ook een niet te versmaden game geworden en zeker eentje die je moet gaan spelen op de PU Game Dagen.



KOOPJES JAGEN BIJ 12GAME

Op de Game Dagen kun je niet alleen de nieuwste games zelf spelen, maar je kunt ook nog eens de vetste spellen aanschaffen tegen gunstige beursprijzen.
Daarnaast kun je bij de 12Game.Com stand ook nog een leuke goodiebag en een extra kortingscode van 5 euro winnen. Deze kun je verdienen door een T-shirt vol met handtekeningen van de HME boothbabes te laten zien. Dit "Boothbabes sign here" T-shirt kun je ophalen bij de PU of [N]Gamer stand en als je een viltstift bij je hebt, kun je daarmee de namen van die super sexy babes scoren, wat je dus genoemde goodiebag en extra korting op www.12game.com oplevert.



"SCOOR MIJN HANDTEKENING EN DIE VAN DE ANDERE BOOTHBABES EN WIN EEN TOFFE GOODIE!"

BELEEF DE APOCALYPSE



THQ is van de partij op de beursvloer met **Darksiders: Wrath of War** (zie ook de preview elders in dit nummer). In deze game kruip je in de huid van War, één van de vier ruiters van de Apocalyps die de mensheid uit moeten roeien. Dat klinkt niet alleen heftig, het wordt ook een supervette game waarin je lekker huis kunt houden met War en zijn gigantische zwaard.
Check dus absoluut deze veelbelovende game die pas volgend jaar in de winkels ligt!

VETTE NAMCO BANDAI GAMES

Als je naar de PU Game Dagen komt, mag je zeker de stand van Namco Bandai niet missen. Hier kun je onder andere spelen met hele slicke games als **Tekken 6** en **Dragon Ball Z: Raging Blast**.
Verder kun je uitgebreid kennismaken met de moddervette racegame **Split/Second**, een van de verrassingen op de afgelopen E3.





GA OP MISSIE IN URUZGAN



De Koninklijke Landmacht gaat je laten zien hoe ze met hedendaagse multimediamiddelen haar personeel opleidt en traint voor missies zoals in Afghanistan. Door gebruik te maken van het zogeheten Virtual Battle Space lijkt het net alsof je daadwerkelijk op patrouille gaat in bijvoorbeeld Tarin Kowt - Uruzgan.
Wil jij dat zelf ook een keer meemaken dan kun je onder leiding van militaire instructeurs een missie uitvoeren in een uitzendgebied.
Ben je van plan naar de Game Dagen te komen, en lijkt het je wel tof om die Virtual Battle Space eens zelf mee te maken, schrijf je dan vast in op www.werkenbijdelandmacht.nl/hme. Dan weet je zeker dat je nog aan de beurt komt ook.



ECHT RACEN!

Echt racen op een beurs kan natuurlijk niet, maar de racesimulator die op de Power Unlimited Game Dagen staat, komt wel angstig dicht in de buurt van the real thing. In deze racesimulator kun je met veertien man tegelijk een supersnelle ronde met een Formule 1-auto rijden op het Spa-Francorchamps circuit.
Het voelt allemaal precies alsof je zelf achter het stuur zit en al die G-krachten op je af worden gevuurd.
Loop dus absoluut even langs bij Michael Bleekemolen voor een ongekende race-ervaring. En als je heel goed bent in banden wisselen, win je misschien wel een racedag op Zandvoort!

PRIMEUR IN NEDERLAND!
GOD OF WAR 3 SPEELBAAR!

Voor het eerst in Nederland kun je zelf spelen met het nieuwste deel uit de fantastische God of War-serie. Brute hack and slash met een mythologisch tintje, jeweettoch?
God of War 3 is een spel waar heel veel gamers naar uitkijken, en als je langskomt op de PU Game Dagen kun jij 'm als een van de eersten ook echt spelen!





OOK SPEELBAAR OP DE PU GAME DAGEN

Op het moment van schrijven zitten we nog een kleine vier weken voor de beurs, dus we zijn nog druk bezig de meest actuele games speelbaar te krijgen voor jullie.
Games waar je in ieder geval op kunt rekenen buiten de reeds genoemde, zijn onder andere: **Gran Turismo** op PSP en PS3, **LittleBigPlanet** op PSP en PS3, **Ratchet and Clank: A Crack in Time** PS3, **Uncharted 2** PS3, **Motorstorm: Arctic Edge** PSP en **Avatar** Multi.
Zoals gezegd, kunnen Nintendo liefhebbers natuurlijk terecht op de tientallen Wii/DSi pods die onder andere op de [N]Gamer stand te vinden zijn.
Check voor de meest actuele stand de HME-website of ons eigen PU.nl!





OH, KOM ER EENS LEZEN...

ALLES OVER SINTERKLAAS

We hebben er zoals elk jaar weer lang over gediscussieerd: doen we iets met Sinterklaas in de december PU? En zoals elk jaar zijn we er toch weer helemaal voor gegaan. Want áls je het doet, moet je het goed doen. Daarom vind je door deze hele PU niet alleen allerlei vormgevinggrapjes waarin de Goed(?)heiligman een rol speelt, maar kun je ook genieten van een gevarieerde special van maar liefst zes pagina's over alles wat met gamen en Sinterklaas te maken heeft. Enjoy!

WOUTER'S 3 MEEST NEPPE SINTCADEAUS

- Mijn familie en ik gingen ooit een soort gokspel met Sinterklaas doen, waarvoor iedereen random cadeaus moest kopen en je ook totaal willekeurige presentjes kon krijgen. Uiteindelijk kreeg ik na uuuuuren gespeeld te hebben, mijn zelf gekochte lame-ass Magic Eightball weer terug!
- Een Batman-autostoelbeschermer. Vrij waardeloos voor iemand zonder rijbewijs en al helemaal zonder auto. Bovendien; waar de fuck moet je zo'n autostoel tegen beschermen!? Nekzweet? Wel tof dat Batman erop stond...
- Ik kreeg een keer een veel te kleine Tazmania-boxershort van het lekkerste wijf van de klas, toen we met VWO 3 ofzo Sinterklaas gingen vieren. Ik dacht dat het een stille hint was naar de grootte van mijn zaakje, ofzo. Maakt verder niet uit, want ik heb haar later wel gebatst op de plee in een kroeg. Of was dat nou juist daarvóór? Hmmmm...

JEROEN'S KUTSTE SINTERKLAASFEEST OOIT

Op de lagere school, volgens mij in Klas 4, deden we aan surprises en ik had samen met mijn pa de meest vette surprise ooit gemaakt. Een Micromachine truck met een laadbak met daarin allemaal Micromachines. En wat kreeg ik zelf? De meest lelijke papier-maché surprise op aarde met daarin een geodriehoek en een schrijfsetje!

JURJEN KREEG IN Z'N SCHOENEN

Ik had Guitar Hero 5 voor de Xbox 360 al binnen, maar nog geen gitaartje voor die console ontvangen. Dus besloot ik die voor in m'n schoen te vragen. Aangezien ik letterlijk niet echt op grote voet leef, was ik zo wijs om beide schoenen te zetten, zodat Zwarte Piet het gitaartje ertussen kon drukken als een roede tussen twee, eh, nou ja, eh, twee schoenen.



ZIE GINDS KOMT DE STOOMBOOT...

TOP 5

CADEAUTJES VOOR STOUTE GAMERS

1. De Mi2 heeft een touchscreen, ingebouwde camera, accelerometer, 100 ingebouwde games, en je kunt er ook nog nieuwe games op downloaden. Toch was dit niet helemaal wat je bedoelde toen je om een nieuwe handheld vroeg.



2. De Wii helm is net als de Wii zelf multifunctioneel. Je kunt er een Wii-afstandsbediening op klikken om spellen met intuïtieve hoofdbewegingen te besturen, maar het is tegelijk een fashion statement, een manier om je liefde voor je hobby aan de buitenwereld tot uitdrukking te brengen. Bovendien schijnt hij enige bescherming te bieden tegen het pak slaag waar je door het dragen van een dergelijk hoofddeksel om lijkt te smeken.



3. Jij wilde een game voor je Xbox 360 met een stoer hoofdfiguur? Dan krijg je een game voor je Xbox 360 met een stoer hoofdfiguur! Hier is... Bombermaaaan!



4. Als jij graag een nieuwe controller voor je PS3 wilt, dan regelt Sinterklaas dat toch even voor jou! Wees er maar blij mee, want er zijn van deze versie maar weinig exemplaren gemaakt, en het ziet er onwijs cool uit als je hiermee Uncharted 2 speelt. Maar echt! Hij is ook erg goed voor het milieu omdat je hem niet weg kunt gooien – hij komt altijd weer terug!



5. Iedereen weet dat jij graag gameshirts draagt, dus heeft de Sint een heel mooi exemplaar voor je meegebracht uit Spanje, eigenhandig gebreid door mevrouw Sinterkier. Van welke game dit is? Nou ja zeg! Elke gamer herkent die clownskop natuurlijk meteen van het eindbaasgevecht met Bowser in Super Mario World. Toch?



& GAMING

WAAROM PU-REDACTEUREN GEEN GOEDE ZWARTE PIETEN ZIJN

Zwarte Pieten hebben een Spaans accent, Jurjen heeft dat van een Neanderthaler die niet met z'n tijd meegaat.

Heb je ooit wel eens een Zwarte Piet gezien met de schouders van JJ? Nee? Dat komt omdat iemand breder dan anderhalve meter met een wit katoenen Pietenkraag er ongeveer net zo uitziet als een neushoorn met een tutu.

Wouter kan je beter uit de buurt van kinderen laten. Niet dat hij pedo is, maar die moeders (MILF of niet) zijn dan niet veilig.

Ed? Nee, Sinterklaas heeft liever niet dat z'n Pieten ouder zijn dan hijzelf.

Jeroen is heel tevreden met z'n nieuwe look als neger. En je weet; een neger als Zwarte Piet, dat is racistisch.

Je kunt niet door Steven's tattoos heen zien dat ie zwart is. We tried.

Één cadeautje voor de kinderen, drie voor die hebberd van een Jan, dat werkt niet hè

Maarten is te blank, die valt niet zwart te maken.

Niels speelt het hele jaar de baas, je denkt toch niet dat die orders aan gaat nemen van zo'n incontinente ouwe zak?



HIJ KOMT, HIJ KOMT, DIE VIEZE GORE SINT

JEROEN KREEG IN Z'N SCHOEN

Met mijn maatje 48 wist ik natuurlijk dat ik heel veel aan de Sint kon vragen en dus vroeg ik DJ Hero, een PSPGo, Brütal Legend en Tekken 6. Was ik even blij toen ik beneden kwam en zag dat die ouwe zo slim was geweest die DJ Hero set onder mijn schoen te zetten in plaats van in mijn schoen te proppen! Anders had ik meteen nieuwe sneakers kunnen kopen.



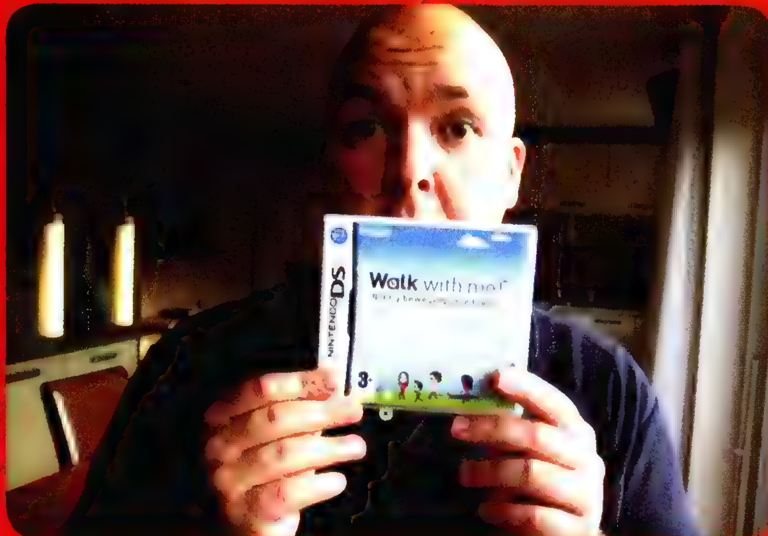


JJ'S 3 MEEST NEPPE SINTCADEAUS

- Een door mijn vader zelf gebouwd houten piratenschip, terwijl ik de Playmobil-versie had gevraagd. Hoe voor lul kun je staan in de klas.
- Elk jaar weer boeken. Je wilt geen boeken als kind. Je wilt Playmobil, games, LEGO, etc.
- Een modelvliegtuig van balsahout en dun papier. Dat gaat natuurlijk nooit goed als je het geduld bezit van een junk die drie weken geen smack heeft gehad. Drama!

JURJEN WILDE JUIST NIET BEWEGEN

Jurjen vroeg aan Sinterklaas alweer een nieuwe Japanse RPG, eentje met minstens veertig uur gameplay, om lekker onderuit gezakt op de bank tot zich te nemen, liefst onder het genot van wat biertjes en een zakje kerstkransjes. Helaas had de Sint het verzoek niet helemaal begrepen, want van het cadeautje 'Walk with me: breng beweging in je leven' ging Jurjen nu niet meteen stralen.



WOUTER KREEG IN Z'N SCHOEN

Aangezien ik al lang en breed Dragon Age aan het spelen ben, blijft er maar weinig over wat m'n kleine, schrale hartje begeert. Ja, behalve dan Jennifer Connelly, maar dat kan ik natuurlijk schudden…





MAARTEN'S KUTSTE SINTERKLAAS

Ik sloof me altijd erg uit voor Sinterklaasavond, vooral met gedichten. Tot iemand een keer bedacht dat het wel leuk zou zijn om zo'n dobbelspelletje te doen. Dan koop je allemaal een paar willekeurige cadeaus en dan ga je urenlang dobbelen en ruilen en weet ik veel wat… om uiteindelijk met een flesje deodorant en een badspons te eindigen. Ik ben toch geen mietje!

HOE HERKEN JE DE HULPSINT?

Het is natuurlijk bloody confusing dat je rond 5 december opeens overal verschillende Sinterklazen ziet. En er is maar één seniele baardmans 'the real thing'. Gelukkig kun je de hulpSint makkelijk van de echte onderscheiden.

- Hij spreekt geen woord Spaans. Terwijl die gast er 350 dagen per jaar woont en toch echt zijn cerveza en tapas moet kunnen bestellen in de lokale bar.
- De Sint lijkt niet op je vader. Doet hij dat wel, dan klopt er iets niet. De Sint is het hele jaar een kindervriend terwijl je vader toch echt af en toe een vette klootzak is.
- De tabberd en mijter van Sint is door de mensen van Luis Vutton gemaakt en dus peperduur. Als je de oude gordijnen van de kamer van je zusje denkt te herkennen in de kleding van Sint, dan klopt er iets niet.
- Hij krijgt een erectie als er een klein kind op zijn schoot komt zitten. De echte Sint heeft geen seksuele gevoelens. De peper is hem na al die honderden jaren een beetje uit zijn noten gegleden.
- Vraag de Sint om zijn paspoort. Dat moet Spaans zijn, want Sint heeft 100% zeker geen inburgeringcursus gedaan, anders hadden we dat wel in de krant gelezen.
- Als je de zaak niet vertrouwt, trek dan aan de baard van die ouwe gek. Schreeuwt hij vervolgens 'ahee, hiego de puta', dan weet je dat het de ware is en je die PlayStation 3 Slim die in de zak zat, wel kan vergeten.



SINTERKLAASJE DOMME, DOMME, DOMME...

JJ KREEG IN Z'N SCHOEN

Ik dacht eerst heel even dat de failliete DSB Sint was langs gekomen, maar toen ik m'n vergrootglas erbij had gepakt, maakte ik toch een vreugdesprong, want vergis je niet: SB Ram cards van een beetje GB zijn tegenwoordig bijna net zo duur als een tweedehands BMW.
En die BMW paste er niet in.



STEVEN'S KUTSTE SINTERKLAASFEEST OOIT

Sinterklaas is mij altijd grotendeels bespaard gebleven, in ieder geval wat betreft surprises en gedichten. Daar deden wij thuis nooit aan. We gaven elkaar gewoon een cadeau. Simpel maar effectief. Geen jeugdtrauma's dus.

JAN GAAT VOOR SLIM NIET VOOR FIT

Jan vroeg dit jaar een PS3 Slim, hij dacht de Sint heeft geld als pepernoten
Maar de Goedheiligman heeft zijn humeur aardig weten te verkloten.
Door Slim dacht de Sint aan Slank, en dat is feitelijk natuurlijk correct
Maar wat moet hij nu met een Fitnessgame? Dit is werkelijk abject!



JEROEN'S 3 MEEST NEPPE SINTCADEAUS

- Dat moet die gebreide trui van mijn oma zijn. Dat ding prikte als de neten en ze had geprobeerd er Pluto op te breien maar dat zag er meer uit als een verlepte hotdog!
- Sloffen! Fokking sloffen. Wat bezielt je om sloffen te geven? Ik wil games, muziek CD's en gadgets, geen sloffen!
- Niet Optimus Prime, maar Slag kreeg ik. Slag, tof hoor die Dinobot, maar iedereen weet dat Grimlock de man is! En ik wilde Optimus, waarom denk je dat ik nu zo'n grote Transformers verzameling heb?

JURJEN'S KUTSTE SINTERKLAASFEEST OOIT

Eigenlijk was in mijn kindertijd elk Sinterklaasfeest kut. Ik wilde namelijk altijd iets van LEGO of Playmobil. Dat kreeg ik ook wel, maar ik wilde het ook altijd diezelfde avond nog in elkaar zetten, en dat lukte eigenlijk nooit. In mijn ongeduld constateerde ik dan altijd woedend dat er stukjes ontbraken of dat mijn broertjes die hadden gepikt, terwijl de bewuste onderdeeltjes uiteindelijk natuurlijk gewoon ergens tussen de andere blokjes of onder in de doos bleken te liggen. Gelukkig lukte het me wel altijd mijn negatieve stemming op de rest van het gezin over te brengen, zodat ik niet de enige was die de Sinterklaasfeesten kut vond.



JURJEN'S 3 MEESTE NEPPE SINTCADEAUS

- Een sixpack rosé bier. Ik drink alles wat op bier lijkt of rijmt, maar rosé bier vind ik zo goor dat ik er nog niet mijn kots mee van de toiletrand wil spoelen.
- Een rieten mandje dat enorm naar de Xenos rook en bovendien geschikt was om diverse dingen in te doen, dus die heb ik meteen in de container gesodemieterd.
- Een agenda met daarin afbeeldingen die door mensen met hun voeten zijn geschilderd. Echt, laat die smeerlappen een normale baan zoeken!



JAN'S KUTSTE SINTERKLAASFEEST

Toen ik 19 was, had mijn toenmalige vriendinnetje Inge (zucht, zwijmel) het net een uur voor Sinterklaasavond uitgemaakt, en ik heb me de hele tijd grootgehouden voor de familie en niks verteld omdat ik de sfeer niet wilde verpesten.



SINTERKLAASJE VAL MAAR BINNEN...



HOOR WIE KLOKT DAAR KINDEREN...

JEROEN, GA TOCH IN BADMAN!

Dan is het Sinterklaas en dan denk je tof, kan ik eindelijk die vette games vragen. Dus wat doe je? Juist, je vraagt Batman: Arkham Asylum aan de Goedheiligman. Maar in dit geval zou ik hem eerder Schijnheiligman moeten noemen want wat vond ik uiteindelijk in m'n maatje 48? Niet Batmán, maar een badeend! Right...



STEVEN KREEG IN Z'N SCHOEN

Ik had een Dodge Challenger R/T uit 1970 met dik HEMI blok besteld. Krenterige ouwe zak. M'n schoen zal wel niet groot genoeg zijn geweest. Er zat gewoon weer allerlei game-shit in.



DE GROTE CONSOLEKLETTERTEST

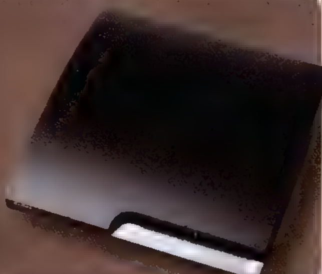
We vroegen een ervaren zwarte piet naar zijn ervaringen met de verschillende consoles van het moment. Welke klettert het lekkerst door de schoorsteen?

WII



Zwarte Piet: Ja, dit is toch wel de lekkerste console om in de schoorsteen te mikken. Het is bijna een portable, zo lekker klein en licht is dat ding, en niet te vergeten: op die nieuwe zwarte zie je niet dat die door de schoorsteen is gegaan. We moeten wel oppassen dat we 'm niet per ongeluk in het huis van een échte gamer mikken, want die gooien 'm altijd weer terug.

PS3



Zwarte Piet: We zijn natuurlijk erg blij met de komst van de PS3 Slim. Die oude lompe versie konden we soms met drie zwarte pieten nog niet door de schoorsteen trappen. Bovendien is de console zwart, en daar hebben wij Pieten wel wat mee. De PS3 is voor ons dan ook de lekkerste console om te bezorgen, best jammer dat zo weinig mensen 'm willen hebben.

XBOX 360



Zwarte Piet: Door zijn merkwaardige, zandlopervormige design glijdt deze console wonderwel door de schoorsteen, en trekt hij onderweg zoveel wind mee dat hij zijn eigen val vertraagt en dus altijd onbeschadigd bij de klant aankomt. Dat die klant vervolgens te maken krijgt met bekraste schijfjes, stofzuigergeluiden en rode ringen des doods, tja, daar voelen wij ons niet verantwoordelijk voor.

PC



Zwarte Piet: Als wij een PC moeten afleveren bij iemand die zegt een gamer te zijn, halen we die computer altijd helemaal uit elkaar om hem onderdeeltje voor onderdeeltje door de schoorsteen te gooien. Want zoals iedereen weet, houden PC-gamers niet echt van games, veel liever houden ze zich bezig met het bouwen en configureren van hun computer, dus dat plezier doen we ze graag.

JAN KREEG IN Z'N SCHOEN

Als grootste bietser van de redactie kom ik niets tekort natuurlijk, maar zelfs ik was blij verrast met wat de Sint allemaal in mijn schoen heeft geprobeerd te proppen. Die PSPGo en Gran Turismo waren eigenlijk de enige dingetjes die erin pasten! Volgend jaar toch maar een grote wortel voor het paard klaarzetten in plaats van een radijsje...





O KOM ER EENS ZEIKEN...

JJ'S KUTSTE SINTERKLAASFEEST OOIT



Twee jaar terug in Bulgarije. Daar kennen ze die gast niet.

STEVEN'S 3 MEEST NEPPE SINTCADEAUS



- Ik heb ooit jaren geleden een luchtje gekregen van de Sint, die overduidelijk niet wist dat ik los van deo niet aan dat soort rotzooi doe. Inmiddels zijn we acht jaar verder en ligt dat flesje nog steeds ergens te rotten.
- Een of andere dagcrème, natuurlijk gekregen van een vrouw.
- Een lelijk shirt, natuurlijk gekregen van een vrouw.

WOUTER HÁÁT SPORTGAMES

Behalve 90% van de Wii-games, speelt Wouter zo'n beetje alles wat los en vast zit, dus erg moeilijk om voor hem een game te kopen is het niet. Toch wist die Sinterklaas het onmogelijke te presteren door voor hem fucking PES 2010 te kopen, waaruit duidelijk blijkt dat de Goedheiligman beter een andere baan kan zoeken! Wouter was nog blijer geweest met vrijkaartjes voor de huishoudbeurs!



HOE KRIJG JE DE SINT EERDER BIJ JOUW HUIS DAN BIJ DE BUREN?

Als gamer is het natuurlijk van levensbelang dat die ouwe lul het pakje met Modern Warfare 2 of Assassin's Creed II eerder bij jouw huis aflevert dan bij je buren. Want anders kan dat neppe buurjongetje dus net iets eerder online oefenen dan jij. En dat moeten we niet hebben. Gelukkig hebben wij een aantal hele goede tips.

· Sint is a lazy fart (en dat zouden wij ook zijn als we zo oud waren). Dus als je een paar Polen inhuurt om die cadeautjes in de buurt door de schoorsteen te mieteren, dan heeft ie daar waarschijnlijk wel oren naar. En als je FIFA 10 of PES 2010 hebt, wordt ie helemaal blij zolang ie maar met het Spaanse nationale team mag spelen.

· Zet de straat aan een kant af zodat ze wel eerst langs jouw huis moeten komen. Dat kan een dure grap worden want de boete zal flink zijn wanneer ze er achter komen wie die straat heeft afgezet. Dus als je ouders een spaarrekening bij de DSB hadden en een lullig budget-spelletje waarschijnlijk je enige cadeau zal zijn, laat het dan maar.

· The hard way: huur een paar Joego's in en sleep hem meteen vanaf de boot naar je huis toe. Succes gegarandeerd want die Zwarte Pieten kunnen met hun roe niks uitrichten en Joego's worden niet bang van het dreigement dat Sint volgend jaar 'hun huisje voorbij zal gaan'. Die gast bestaat daar niet eens. Wees wel voorzichtig met de Sint want er is er maar één van en je wilt niet de boeken in gaan als de man die de Sint omlegde.

· Sint gives a fuck om wortelen en suikerklontjes. Zo'n dierenvriend is hij namelijk niet. Wie laat zijn paard immers over het dak rijden... Stuff daarom wat goede Spaanse wijn en lekkere tapas in je schoen. Doe dat wel in een oude schoen, want die patta's stinken daarna een uur in de wind.

· Geloof het of niet, maar Sint kijkt net als elke man graag naar porno. Zorg dan wel voor het goede materiaal.
Hij houdt, net als elke Spanjaard, vooral van blonde chicks, dus een goede Zweedse stamper als 'Helga does it double' werkt zeker. Ook SM is zijn ding; niet voor niets laat ie her en der wat kids met een roe afranselen. Uit betrouwbare bron hebben we overigens vernomen dat Sint sinds kort aan boksen doet, maar we gaan er niet vanuit dat ie daarmee zelf onschuldige kindertjesin elkaar ramt, toch?



TOP 5

CHEAP ASS DOWNLOADS (SCHEELT WEER TILLEN VOOR DE SINT)

1. De Burnout Paradise packs. Ze zijn niet alleen acceptabel in grootte, ze zijn ook nog eens gratis! Er zijn er drie en ze verrijken de gameplay enorm.
2. Pinball Fantasies (PSP Mini). Flipperkasten vervelen nooit!
3. All You Need Is Love (Xbox 360 DLC). Inderdaad, alleen een liedje. Maar we hebben het hier wel over de ultieme klassieker van de Fab Four voor The Beatles: Rock Band.
4. Sackboy Watchmen costumes voor LittleBigPlanet (PSN). Omdat het supercool is.
5. Flight Control (iPhone / iPod). De onvolprezen vliegtuiglandingsgame hit op je mobiel.





DAAR WORDT IN DE PLEE GEKOTST...

VIJF REDENEN WAAROM DE KERSTMAN ZUIGT

1. Hij is duidelijk een alcoholist (check die blauwe neus).
2. Hij heeft duidelijk vetzucht (check die dikke pens).
3. Hij leeft samen met rendieren en dwergen; hoe ziek moet je zijn?
4. Hij woont op de Noordpool waar het de hele dag donker en koud is, dan heeft Sinterklaas, met een villa in Spanje en 1200 ja-knikkende slaven het toch beter bekeken.
5. Hij zegt de hele tijd 'Ho, Ho, Ho...' en dat horen we 's nachts al vaak genoeg van onze partners.

JAN'S 3 MEEST NEPPE SINTCADEAUS

- Een Playmobil speeltuin, terwijl ik toch echt een Playmobil kasteel wilde
- Armada, een heel ingewikkeld bordspel met schepen, vlaggen en een kompas, dat ik welgeteld één keer geprobeerd heb te spelen maar dat daarna in de kast verdween (ik was 10).
- Een sapcentrifuge - het ding staat nog steeds ongebruikt in de schuur.

MAARTEN'S MEEST NEPPE SINTCADEAUS

- Een thermoshirt waarmee je het 's winters bij 't sporten niet koud krijgt. Dat belandde al snel in de hondenmand. Thermoshirts zijn voor mietjes!
- Een lekker luchtje voor na het scheren. Ik ben toch geen mietje!
- Een strakke boxershort met bloemetjesmotief. Alsof ik een mietje ben!

WOUTER'S KUTSTE SINTERKLAASFEEST

Eigenlijk kan ik me geen kut Sinterklaasfeest herinneren. Mijn familie rockt en is zwaar prettig gestoord, dus is zo'n feest altijd lachen. Als ik er dan toch eentje moet bedenken dan was het zo'n tien jaar geleden toen een van mijn eerste vriendinnetjes meedeed met ons Sintfeest. We deden toen aan lootjes trekken en de cadeautjes lagen op de grond, dus moest je bukken om er een te pakken. Ook mijn ex moest natuurlijk cadeaus pakken en elke keer als ze dat deed, stak er zo'n flinke whale tail (bovenkant van een string, jeweettoch) uit haar broek.

De blik in de ogen van mijn broer, vader en zwager was achteraf gezien onbetaalbaar, maar ik kon het destijds moeilijk hebben dat mijn hele familie schaamteloos naar de ass van mijn meisje zat te staren. Ik heb het bovendien nog jaren moeten aanhoren, want geen vriendinnetje heeft die walvisstaart ooit kunnen overtreffen.





DE KAK VAN SINTERKLAAS...

MAARTEN KREEG IN Z'N SCHOEN

Bescheiden als ik ben, had ik een heeeel klein schoentje gezet, in de hoop dat de Sint daar een opgerold briefje van 100 euro in zou doen ofzo. Maar wat denk je dat ik gekregen heb? Een zakje 'Beppy' glijmiddel! Denkt die Sint soms écht dat ik een mietje ben?



EPIC MI

Met games als System Shock, Thief en Deus Ex op zijn cv, is Warren Spector een grote held van Jan. De aankondiging dat Spector in Londen zijn nieuwe game Epic Mickey aan de pers ging tonen, werd door hem dan ook met een waanzinnige juichkreet ontvangen. Ed hoort nog steeds een hoge piep in zijn oor… of zouden ze last hebben van muizen op de redactie?



JAN ZIET MICKEY 2.0

"De beroemdste muis uit de geschiedenis van de entertainmentindustrie krijgt eindelijk de game die hij verdient", aldus Warren Spector. De gameveteraan heeft zijn project lange tijd in nevelen gehuld, maar in Londen deed de goedlachse baardmans eindelijk een boekje open. Nadat hij voor Eidos nog de games Thief 3 en Deus Ex 2 had gemaakt, begon hij zijn nieuwe studio Junction Point dat al snel werd opgekocht door Disney. Het voordeel is dat Spector nu toegang heeft tot alle Disney archieven en daar een schat aan materiaal vond voor zijn exclusieve Wii game Epic Mickey.

Het wordt een game die, in de traditie van Spector, lastig in een hokje te plaatsen is. "Het is een platformer, het is een RPG, het is een adventure en ja, er zitten stealth elementen in", lacht Spector, als hem wordt gevraagd de game te omschrijven. "Maar veel belangrijker: het wordt een game waar we Mickey opnieuw introduceren aan het grote publiek. Mickey is een icoon, iedereen kent Mickey Mouse maar hij wordt eindelijk weer een personage dat cool is om mee te spelen. Dat wil zeggen, de speler bepaalt zelf wat hij cool vindt, hij bepaalt zijn eigen speelstijl."

DISNEY KLIEKJES

In Epic Mickey wordt Mickey op een nacht bruut van zijn bed gelicht door een Zwart Fantoom en meegesleurd naar een alternatieve wereld: Cartoon Wasteland. De wereld van Cartoon Wasteland huisvest allerlei tekenfilmpersonages die het net niet gemaakt hebben tot een finaal ontwerp. Het is als het ware de vergaarbak van Disney kliekjes die nu door Warren Spector letterlijk tot leven wordt gewekt.
In Cartoon Wasteland heeft een geheimzinnige ramp plaatsgevonden en het is aan Mickey om deze wereld te redden én uit te vinden hoe hij weer thuiskomt. Hoe hij dat doet, is aan de speler aangezien die zelf bepaalt hoe hij zich door de fraaie cartoonwereld begeeft.

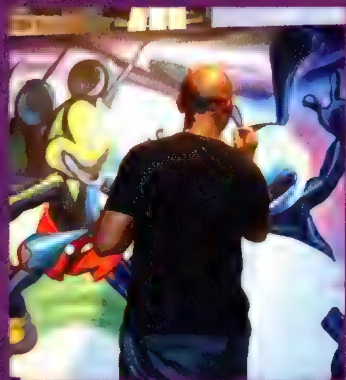
JONGE MICKEY

De makers grijpen terug naar de beginperiode van Mickey eind jaren '20, begin jaren '30 toen het wereldberoemde muisje nog vrolijk en jong maar tevens onberekenbaar en baldadig was. In de eerste zwart-wit tekenfilms zat Mickey vol kwajongensstreken en kon hij een egoïstische pestkop zijn. Ook die karaktereigenschappen willen Spector en zijn team tot leven wekken.
De speler heeft dan ook globaal drie manieren om met Mickey te spelen: als Hero, als Scrapper (vechtersbaas) of een speelstijl die daar een beetje tussenin zit.

Om de drie speelstijlen te duiden, zal ik eerst het hoofdmotief van de game uit de doeken doen: Paint verus Thinner.

HERSTELLEN OF WEGPOETSEN

De wereld van Epic Mickey staat helemaal in het teken van tekeningen, schetsen en schilderijen. Mickey heeft dan ook voortdurend een kwast bij zich waarmee hij voorwerpen kan schilderen of juist kan uitwissen. Neem bijvoorbeeld een boekenkast. Deze kun je verplaatsen en richting een gevoelige drukplaat schuiven waardoor elders een deur opengaat. Mickey kan de boekenkast ook gebruiken als platform om naar een hoger gelegen niveau te komen. Maar je kunt de boekenkast eveneens "wegschilderen" omdat ie een doorgang belemmert.
Wanneer je iets weghaalt uit de wereld zal de omgeving langzaam donkerder en grimmiger worden, terwijl als je alles herstelt wat kapot is, Cartoon Wasteland steeds iets kleurrijker wordt.



VERFFEESTJE

Na de persconferentie en de behind closed doors sessies was het tijd voor feest met een hippe DJ (DJ Yoda zette een dikke set neer), veel drank, quasi-bekende Britten en, jawel, verfsessies.
In de met potloden, verfpotten en gigantische nepkwasten versierde zaal was een professionele schilder bezig met een prachtig schilderij en amateurs konden zich uitleven op twee andere doeken.
Uiteindelijk kregen de kortgerokte dames met Mickey Mouse oortjes de meeste bijval.





Ik heb net nieuwe buren en dat zijn enorme Disney fans. Ze gaven vorige week een Mickey Mousewarming Party.

WAAROM Wii?

Waarom Epic Mickey exclusief naar de Wii komt? Omdat Junction Point zich graag wilde focussen op één platform om daar het beste uit te halen. En Mickey past volgens Spector in eerste instantie ook meer bij de Wii dan bij de PS3 of Xbox 360.
Tegelijkertijd is Epic Mickey allesbehalve een kiddy game. Het spel huisvest behoorlijk donkere elementen. Zo ligt Mickey tijdens zijn eerste confrontatie met Oswald op een pijnbank, klaar om allerlei angstaanjagende martelingen te ondergaan, terwijl Oswald een gemaskerde beul aanmoedigt op te schieten. Uiteraard wordt dit geheel cartoony in beeld gebracht, maar toch. Epic Mickey wordt dan ook zeker geen 3+ game.

CKEY





Een ander voorbeeld: je loopt op een enorme wenteltrap waar grote stukken uit verdwenen zijn. Met genoeg verf, die je verdient door vijanden te verslaan, kun je die trap 'aan elkaar verven' met je kwast en gewoon doorlopen. Heb je daar geen zin in dan kun je ook springen en rennend bovenin de toren komen. Dingen wegschilderen kan soms heel handig zijn. Net als in Zelda waar je het gras met je zwaardje weghakt om af en toe edelsteentjes te vinden, kan Mickey vegetatie weghalen om tickets (het betaalmiddel in de game) te zoeken. En door zaken weg te halen, kun je tevens vijanden dwarsbomen.
Terwijl je als Hero Mickey de vijanden misschien wel uit de weg gaat, bijvoorbeeld door opdrachten voor een eindbaas te vervullen, zal Scrapper Mickey de confrontaties handenwrijvend tegemoet zien.

VERSCHIL TELT

Wanneer je veel wegpoetst en weinig herstelt, word je zogezegd Scrapper Mickey; je komt er dan wat bozer uit te zien, je animaties veranderen en je krijgt andere vaardigheden dan wanneer je een herstellende, helpende Hero Mickey speelt.
Wanneer je bijvoorbeeld het volkje van de Gremlins helpt, zullen deze mannetjes je belonen. Door een Gremlin uit een kooitje te bevrijden, laten andere Gremlins een brug zakken, waarna je een snellere doorgang krijgt en/of extra tickets verdient.

"EEN BIJZONDERE, SFEERVOLLE, UNIEKE GAME."

Scrapper Mickey daarentegen is meer een loner wiens vaardigheden meer gericht zijn op het sneller, leniger en sterker worden.
Spector: "Ik wil dat mensen deze game gaan spelen en vervolgens online gaan en praten over de avonturen die ze hebben meegemaakt. Wanneer spelers erachter komen dat ze dingen hebben meegemaakt die andere spelers nooit hebben gezien, ben ik tevreden."

GEFRUSTREERD KONIJN

Junction Point heeft prachtig gebruik gemaakt van de rijke Disney-geschiedenis. Zo kom je al vrij snel in de game Oswald The Lucky Rabbit tegen, de voorloper van Mickey die compleet in de vergetelheid raakte. Spector geeft Oswald nu wèl een hoofdrol. Het is een gefrustreerd konijn dat jaloers is op Mickey's succes en hem aanvankelijk wil doden. Als speler zul je Oswald's vertrouwen moeten winnen.
Ook zul je robotversies van Donald en Goofy tegenkomen, vervaardigd door The Mad Doctor voor Oswald omdat hij helemaal geen vrienden had. Wat voor rol de robots zullen spelen, is nog onduidelijk.
Wat wel duidelijk werd, is dat Epic Mickey een bijzondere, sfeervolle, unieke game gaat worden die de beroemde muis op een fantastische manier opnieuw tot leven tovert voor een oude en nieuwe generatie.
Na alles wat ik gezien heb, en wetende wat Warren Spector allemaal in z'n mars heeft, denk ik zelfs dat Epic Mickey de potentie heeft om net zo succesvol te worden als bijvoorbeeld Super Mario Galaxy. Anyway, dit verhaal krijgt zeker nog een staartje.... ✪




Die is kwaad. Hij kijkt alsof ie Minnie met Gijs Gans ziet neuken.

REVIEWS

TE VEEL

Wie denkt dat ik me deze maand stort op al die nieuwe games, vergist zich. Je zult me de komende weekenden weliswaar niet veel buiten zien, maar ik zit dan niet achter mijn TV een paar gasten in Assassin's Creed te vermoorden, en ik ben ook niet de DJ uit aan het hangen en ik zal al helemaal geen gezichten laten smelten in Brütal Legend. Nee, ik help mijn vriendin door de wereld van Ratchet and Clank!
Ja, je leest het goed, ik kijk toe en help hier en daar. Wanneer er een nieuwe Ratchet and Clank verschijnt, is dat voor mij het moment om de PS3 even vaarwel te zeggen. Het is namelijk een van de weinige games die mijn vriendin speelt, en hoe! De rest van het jaar zie je haar niet in de buurt van een spelcomputer, maar wanneer een nieuwe Ratchet and Clank in beeld verschijnt, is dat wel effe andere koek.
Dus ik kijk vooral toe hoe ze, fanatiek als ze is, al vloekend en tierend alle tegenstanders naar het hiernamaals schiet terwijl ze bouten en moeren verzamelt. Het hele weekend is het raak. Ze sluipt gewoon om zeven 's ochtends naar beneden en start de game op, terwijl ik nog lig te slapen! Ze kan niet wachten en moet en zal het avontuur tot een goed einde brengen.
Dus je begrijpt 't; ondanks al die mooie games, moet ik er aan geloven deze maand. Even geen PS3 voor mij.



WAT EEN ZAK!

Dat was geen gemakkelijk nummertje, deze maand. De Sint als hoofdredacteur, nou dat hebben we geweten. Die gast wist alles beter. Niet alleen stond ie ons de hele tijd te commanderen; op een gegeven moment begon die eikel zelfs pagina's te corrigeren! Nou, als er nog grote fouten in dit nummer staan, dan weet je bij wie je moet wezen.
Op het moment van schrijven, zijn alle teksten binnen, alleen de coverview nog niet. Inmiddels weten jullie natuurlijk wat Assassin's Creed II voor cijfer heeft gekregen, maar wat het ook is geworden, wees er zeker van dat Jan de game tot op het bot heeft doorgespeeld.
Niet alleen was Jan nogal geschrokken van de reacties op zijn cijfer voor deel 1, ook de 100 die hij vorige maand aan Uncharted 2 gaf, had de nodige verhitte discussies tot gevolg. Vandaar dat Janneman geen enkel risico wilde nemen en extra tijd vroeg en kreeg om alle ins and outs van dit prachtige spel (daar lijkt me geen discussie over mogelijk) aan jullie te kunnen vertellen, en alle voors en tegens af te wegen.
Ik zal in ieder geval blij zijn als dit nummer bij jullie op de mat ligt, want ik maak nog liever een PU met drie specials, dertig extra pagina's en tig games die niet op tijd komen, dan dat ik ooit weer één nummertje maak met de Sint als hoofdredacteur. Wat een zak!





TOPSCORE



DRAGON AGE: ORIGINS

"HET TIJDPERK VAN KNULLIGE RPG'S IS VOORBIJ, DIT IS DE DRAGON AGE!"

KRABBELGAME VAN DE MAAND

DRAWN TO LIFE: HET NIEUWE HOOFDSTUK



"NON-STOP GENIETEN."

STUITERGAME VAN DE MAAND



LOCOROCO: MIDNIGHT CARNIVAL

"LOCOROCO ON SPEED, OF EPO, ZO JE WILT."

LOODGIETERGAME VAN DE MAAND

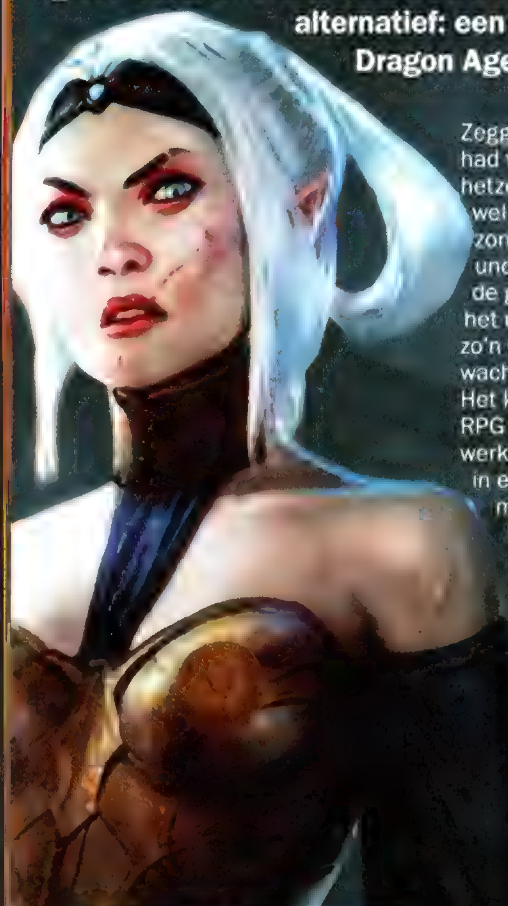


NEW SUPER MARIO BROS. Wii

"HET IS ALLEMAAL MARIO EN DIE ERETITEL ZEKER WAARD."

DRAGON AGE

Er zijn verschillende manieren om in een droomwereld terecht te komen. Stoned een Tim Burton film kijken bijvoorbeeld, een lekker potje paddo-thee drinken of dronken een slaappil nemen en vervolgens een potje gaan tukken. Wouter heeft echter een veel gezonder alternatief: een weekendje non-stop Dragon Age spelen...



Zeggen dat ik hoge verwachtingen had van Dragon Age is ongeveer hetzelfde als beweren dat de Paus wel eens een goed robbertje horizontale mambo kan gebruiken. Een understatement dus. Dit moest de game worden waar ik al sinds het uitspelen van Baldur's Gate II, zo'n negen jaar geleden, op zat te wachten.

Het kon niet anders dan de ultieme RPG worden: BioWare's meesterwerk en daarbij alles wat ik wenste in een spel. Al weken bereidde ik me voor op m'n magische reis: ik las het boek en maakte alvast wat characters aan in de vooraf verschenen character creator. Ik leek wel een Grey's Anatomy fangirl die zich voorbereidde op haar huwelijk.

Maar om Dragon Age toch objectief te kunnen beoordelen, heb ik een aantal tests voorbereid: De Test der Uitdaging, de Test der Verslaving, de Test der Verwachting en de Test der Vergelijking.

Laat de Beproeving beginnen!

››› OVER DE CONSOLE-VERSIE VAN DRAGON AGE BEN IK HELAAS WAT MINDER ENTHOUSIAST. CHECK DAARVOOR DE REVIEW OP PU.NL!

DE TEST DER VERSLAVING

Een goede RPG heeft een verslavingsfactor zo hoog als pure nicotine.



Dan valt m'n vrouw nòg mee. Hoewel, 's ochtends vroeg...



Als je zo'n toprollenspel niet speelt dan denk je eraan, en als je wel aan het spelen bent, dan vervaagt alles om je heen tot iets onbeduidends en vliegt de tijd voorbij.

Ik heb een kleine zestig uur in Dragon Age gepompt, elke minuut in die heerlijke week dat ik niet aan het eten of slapen was, trok ik al queestend door Ferelden. De drang om door te blijven gaan, lag niet alleen in de voor de hand liggende dingen, zoals nieuwsgierigheid naar de rest van het verhaal en het obsessieve verlangen om je personages te levelen, maar ook in minder vanzelfsprekende elementen. Op welke manieren zal ik deze quest kunnen afsluiten en wat zullen mijn groepsgenoten van mijn keuze vinden?

Over mijn groepsgenoten gesproken, ik moet er nog even rap voor zorgen dat die Morrigan me wat aardiger gaat vinden want ik ben zwaar benieuwd wat ze nog meer te melden heeft. En oh man, wat kan ik nog een hoop brute armor en wapens kopen. Need to get me some cash!

Houd je van RPG's dan zullen vooral (verhaal)progressie, exploratie en verzameldrift jouw verslavingsklier triggeren. Dit zit allemaal in Dragon Age, zoveel als een gamer kan handelen en dan nog wat. Plus nog een ontzettend verslavend element dat niet vanzelfsprekend aanwezig is in de gemiddelde RPG...

SPOEDCURSUS DRAGON AGE BATTLES VOOR BEGINNERS

- Stel onder Options in, dat de game pauzeert zodra je vijanden tegenkomt.
- Bekijk vervolgens je vijanden. Is er eentje met een gele naam, stuur daar dan je best bepàntserde warrior op af. In het geval van een rode naam, laat iedereen hem aanvallen en kill hem zo snel mogelijk.
- Is er een caster (een Mage), maak die dan eerst af.
- Zorg ervoor dat de rogue in je party àchter een vijand staat die z'n aandacht op een van je warriors gericht heeft voor de nodige backstab-damage. Wordt de rogue aangevallen, gebruik dan Dirty Fighting of Feign Death om te ontsnappen. Rogues zijn ook handig voor ranged damage om bijvoorbeeld archers af te knallen.
- Houd je mage op veilige afstand en laat haar healen, verzwakkende spells en ranged damage doen. Wordt ze aangevallen, gebruik dan een verlammende spell, zoals Horror of Sleep, en stuur er zo snel mogelijk een van je warriors op af.



E: ORIGINS





DE TEST DER UITDAGING

Veel (J)RPG's missen iets wat veel andere games juist zo vet maakt: uitdaging. Een shooter op een redelijke moeilijkheidsgraad uitspelen, kost echt moeite, maar een doorsnee rollenspel doorploegen, vraagt meestal weinig skills.

Dragon Age is in dat opzicht totaal anders en loopt daardoor het gevaar de wat simple minded of gewoon onervaren gamers af te schrikken. Heb je nog nooit een Icewind Dale of een Baldur's Gate gespeeld dan verzoek ik je om lekker chill te beginnen op easy, ook al krenkt dit wellicht je gamerstrots. Zelfs op Normal zullen de vrij tactische gevechten, die je eigenlijk met behulp van de pauze-spacebar, turn based moet spelen, je verbazend vaak het leven kosten. Op Hard en

"DEZE GAME IS BETER DAN EEN PADDOTRIP."



WOUTER RAAKT IN EEN ROES

Nightmare zal je voluit gebruik moeten maken van de mogelijkheid om gedragsregels aan je party toe te bedelen, maar als je daar aan begint... dan krijg je van mij de prijs van Hardcore Gamer van het Jaar en eeuwige kudo's.
Dragon Age is dus taai en als je nog niet eerder deze RTS-achtige manier van RPG'en hebt meegemaakt, moet je m'n kaders zeker effe checken. Heb je de smaak van deze brute battles te pakken, dan is Dragon Age meteen een stuk verslavender en vetter geworden.

DE TEST DER VERGELIJKING

Dragon Age moet zich meten met huidige (sub-)toppers zoals Risen, Divinity II en games die al zo'n beetje als klassiekers beschouwd kunnen worden, zoals Fallout 3. Die laatste is misschien nog enigszins een tegenstander van formaat maar voor de rest blaast BioWare's übergame z'n concurrentie weg.
Zowel op het gebied van graphics, verhaal, emotie, speelduur, replaywaarde als qua geluid en muziek, overmeestert Dragon Age alles en iedereen die zich de laatste jaren op RPG-terrein heeft durven wagen. Eenzaam zal hij aan de top blijven staan als de nieuwe standaard, totdat Mass Effect 2 hem eventueel komt vergezellen.

DE TEST DER VERWACHTING

De uitdaging van de battles is net zo tof als ik had gehoopt, over de lengte van de game heb ik niets te klagen, de kwaliteit van het verhaal inclusief de voice-acting voldoet absoluut en ik ben net zo verslaafd geworden als ik dacht dat ik zou worden.
Misschien had ik nog iets meer diepte verwacht in de relaties met je groepsgenoten, verlopen de dialogen een klein beetje rechtlijniger dan in mijn stoutste dromen en is de besturing een PIEPklein beetje minder soepel dan ik hoopte, maar dit is allemaal nauwelijks het benoemen waard.
De graphics, filmpjes en (kill)animaties (op de PC dan) zijn daarentegen een stuk vetter geworden dan ik voor mogelijk hield. Ken je die RPG's die echt wel cool zijn maar waarvan de animaties te houterig en te knullig zijn om ook maar een beetje stoer over te komen? Dragon Age is niet zo'n RPG.

MEER TIPS

- Zorg altijd dat je een of twee characters in je groep hebt die klappen kunnen incasseren. Veel health of armor dus.
- Een mage in je groep is ook handig. Kies je voor Morrigan, zorg er dan zo snel mogelijk voor dat ze een healing spell kan. Tot die tijd: bring a shit-load of potions!
- Pauzeer om de twee seconden en ga al je partyleden langs. Is alles cool, heeft iedereen genoeg health en doen ze wat ze moeten doen? Rammen op die spatiebalk!
- Als een character dood is gegaan, heeft deze blijvende damage die z'n stats negatief beïnvloedt. Gebruik een Injury Kit of ga naar je kamp (rechts boven op de World Map) om te genezen.
- Quick Save (F5) na elk gevecht!

Kortom: niet alle verwachtingen worden waargemaakt, maar die kleine tegenvallers worden dubbel en dwars gecompenseerd door mega meevallers op grafisch gebied. Test geslaagd..

BEPROEVING DOORSTAAN!

Ik heb het weekend in een roes doorgebracht, me geen moment geërgerd en ben elke seconde geboeid gebleven door het avontuur en de actie van Dragon Age.
Deze game is beter dan een paddotrip, indrukwekkender dan de bruutste, langste droom en magischer dan Edward Scissorhands en Big Fish bij elkaar. Het tijdperk van knullige RPG's is voorbij, dit is de Dragon Age!

CONCLUSIE

Vanwege de pittige battles en eeuwige dialogen (hoe briljant ook) zal niet iedereen Dragon Age even goed trekken. Maar voor mij komt dit akelig dichtbij de Ultieme Game!



WOUTER

SCORE 99

Na ongeveer zestig uur gespeeld te hebben, zit ik volgens mij nog niet eens op de helft van de game. Inderdaad, een OMG is wel op z'n plaats.

DRAGON AGE: ORIGINS
XBOX 360 / PS3 / PC
BIOWARE / ELECTRONIC ARTS
SPELERS: 1
OUT NOW (PS3 30 NOV 2009)

18



A BOY AND

A Boy and his Blob begint in een boomhut waarin een jongetje ligt te slapen. Door het raam van de hut zie je iets langs de sterrenhemel richting aarde schieten. Vervolgens hoor je een explosie, die je ook kunt voelen door de trillende controller in je hand. Wil je weten wat dat was? Jurjen vertelt dit en meer in zijn review van het spel.



(Door: **Azrha**)
Het is net als met Kwik, Kwek en Kwak… Je denkt dat ze alle drie Kwak zijn.

Het jongetje stapt uit bed, rekt zich uit, doet z'n rugtas om, en je kunt met hem gaan lopen.
Daarbij verschijnt geen enkele informatie over levens, score, energie, speelduur, verzamelde dingen of wat dan ook in beeld. Zo blijft het beeld mooi schoon voor het best mogelijke zicht op de bijzonder fraaie, tekenfilmachtige wonderwereld waarin je een onvergetelijk avontuur gaat beleven.

GOED GEVOEL

Zodra je je schuilplaats hebt verlaten, kun je genieten van een sfeervolle boswandeling bij maanlicht, met dwarrelende vuurvliegjes die hun gele licht op het jongetje en zijn omgeving laten vallen. Je hoort tjirpende krekels en soms een vogel of wat bladgeritsel; omgevingsgeluiden die goed samengaan met de dromerige klassieke muziek. Het totaal geeft je meteen een goed gevoel.
Die instant voldoening maakt echter al snel plaats voor ergernis omdat je op je pad schatkisten treft die je met geen mogelijkheid open krijgt. Dat is het nadeel van een spel dat het zonder teksten wil doen: hierdoor kan het spel dus ook niet vertellen dat je die schatkisten alleen kunt laten opslokken door de Blob, je metgezel dit avontuur, die je pas een eindje verderop zult ontmoeten, bij een groot rokend gat in de grond.



VOEREN

Inderdaad, die meteoor was eigenlijk een ruimteschip, en aan boord bevond zich de Blob. Die Blob, dat is me er eentje. Hij volgt je constant op de voet, en je kunt hem in allerlei verschillende voorwerpen veranderen door hem snoepjes te voeren. Bij het voeren van die snoepjes verschijnen dan toch wat dingen in beeld die de illusie verbreken dat je een tekenfilm kijkt.
Zoals de ring met beschikbare snoepjes die verschijnt als je de Z-knop ingedrukt houdt, en het

"EEN SPEL WAAR JE HEEL GEMAKKELIJK VERLIEFD OP WORDT."





(Door: **hatred**)
Volgens mam kun je nooit genoeg ijzer binnen krijgen.



(Door: **Vlaams_notenbrood**)
A (unborn)boy on his dad's blob.



HIS BLOB

JURJEN GAAT KNUFFELEN

stippellijntje dat je gebruikt om heel precies met die snoepjes te gooien. Dit kiezen en gooien werkt allemaal prima, in ieder geval een stuk nauwkeuriger en minder omslachtig dan in het twintig jaar oude origineel dat waarschijnlijk niemand van jullie gespeeld heeft en überhaupt niet zo goed in elkaar stak, dus daar zal ik verder over zwijgen.

KNUFFELKNOP

Laten we het in plaats daarvan eens hebben over de dingen waar je de Blob in kunt veranderen, zoals een aambeeld dat je op vijanden kunt laten vallen of een gat in de vloer, waar je het jongetje doorheen kunt laten zakken.
Loop je vervolgens weer verder, dan moet je niet vergeten de Blob te roepen, anders blijft hij daar gewoon als gat in de grond hangen. En je hebt hem een eindje verderop altijd weer hard nodig, bijvoorbeeld als ladder of trampoline om een hoger platform te bereiken, of als krik om het plafond van een level een eindje omhoog te duwen. Of als bowlingbal om de vijanden op je pad omver te kogelen.
Het leukste wat je kunt doen met de Blob is hem knuffelen, met een druk op de knuffelknop. Dit heeft geen enkel nut, maar fijn voelt het wel.

SOEPEL EN VLOEIEND

Weet je wat ook fijn voelt? Dat stuiteren op de skippybal waar je je Blob in kunt veranderen. O jongens, wat stuit dat lekker. En dat rollen met die bubbel, vliegen met die raket en schieten met dat kanon voelen ook al zo goed. Je merkt aan alles dat de ontwikkelaar net zoveel tijd en liefde in het perfectioneren van de spelmechanieken heeft gestoken als in de geweldige aankleding van het geheel.
Alles voelt soepel en vloeiend, en dat geldt ook voor de manier waarop je je een weg door de vier werelden met elk tien levels baant.
Vooral in de eerste drie werelden zijn de oplossingen voor de hand liggend, zodat het eigenlijk wel jammer is dat er vaak hints worden gegeven middels houten bordjes met symbolen voor Blob-transformaties.
Het schenkt meer voldoening om dat soort dingen zelf uit te vogelen, en bovendien staat het een beetje haaks op de verder zo heerlijk informatieloze presentatie.
Gelukkig maakt de vierde wereld veel goed, qua uitdaging.

TWEE IS MEER DAN EEN

Maar waarom de Blob? Waarom dat gedoe met die snoepjes? Waarom een knuffelknop? Waarom laat het spel je niet gewoon een ladder, krik of trampoline selecteren, zonder tussenkomst van dat vormloze wezen?
Geloof het of niet, maar juist de tussenkomst van dat vormloze wezen maakt dit spel zo charmant en bijzonder. Dit is een puzzelspel, een spel waarin je problemen op moet lossen, dat is één. Maar het spel laat je die problemen oplossen op de mooist denkbare manier, namelijk door samenwerking, en dat is twee.
De Blob helpt jou verder, en jij helpt de Blob verder, zo doen jullie dat. Want twee is meer dan één.
De Blob is een vormloos wezen, maar hij heeft een hart en een ziel, dat zul je wel merken. Kijk maar eens goed hoe hij zich gedraagt, hoe hij af en toe van kleur verschiet, hoe hij met minimale mimiek zijn emoties tot uitdrukking brengt.
Als jij ook over een hart en ziel beschikt, ga je van de Blob houden en zal jullie samenzijn je ontroeren, neem dat maar van mij aan.



(Door: Kim Yoo Suk)
Herman Brood: The game.

VALLEN EN OPSTAAN

In de soms erg verraderlijke levels is het gemakkelijk om met één kleine misstap je jongetje de dood in te jagen, maar doordat je beschikt over een oneindig aantal levens en nooit ver wordt teruggezet, leidt dit zelden tot ergernis. Het past goed bij de aard van het spel: je probeert van alles om met vallen en opstaan tot de juiste oplossing te komen.
Het systeem laat ook ruimte om een beetje te smokkelen: soms kun je het jongetje bijvoorbeeld dwars door een hindernis of groepje vijanden de dood in knallen, in de hoop dat je voorbij die hindernis weer verder mag. Maar natuurlijk is het altijd leuker om puzzelend tot de échte oplossing te komen.



CONCLUSIE

[illegible]



JURJEN
SCORE 88

Het eind van het avontuur heb je na een uur of zeven wel bereikt, maar vervolgens kun je nog op zoek gaan naar alle schatten om een totaal van veertig Challenge Levels en nog wat andere extra's te ontgrendelen.

A BOY AND HIS BLOB
Wii
WAYFORWARD / MAJESCO GAMES
1 SPELER
6 NOVEMBER 2009



DJ HERO

JERAMAIA ROTI VINDT 'M VERS

Jeroen is onze zelfbenoemde Guitar Hero koning, en hij leek dan ook de aangewezen man om zich op DJ Hero te storten. Maar al na het beluisteren van de eerste mixes concludeerde de hardlopende breinaald dat die shit niet aan hem besteed was. Gelukkig kwam Jeroen meteen met een vervanger op de proppen. En zo geschiedde het dat Jeramaia Roti de redactieruimte binnenwandelde…



De wereldberoemde DJ Grand Master Flash schijnt samen te gaan werken met onze Gordon. Ze hebben zelfs al een naam voor het duo: Flash Gordon.

Fa waka? Jaja ik weet, liebie is moeilijk. Maar gelukkig hebben we nog altijd die muziek waar we kracht uit kunnen putten. Zo dropte Metal Head Jeroen deze game want het was meer mijn stilo zei hij. En die shit is vers! Wat wil je nog meer ouwe, een draaitafel en een mengpaneeltje en je kunt de meest dope hiphop tracks aan elkaar rijgen. Wat dacht je van 'My name is' van Eminem mixen met 'Izzo' van Jay-Z of 'Just to Get a Rep' van Gang Starr met 'Shook Ones Pt. II' van Mobb Deep. Hoe ziek is dat?

HOE WERKT DIE SHIT?

Natuurlijk heb je niet de vrijheid om te bepalen wèlke tracks je door elkaar mixt, dat is al voor je gedaan, weet je. Soms door die legendarische DJ's als Grand Master Flash, DJ Shadow of het duo Daft Punk. Maar ik zweer je, vaker nog door ontwikkelaar FreeStyleGames.

"JE SCRATCHT EN FADE ALSOF JE EEN ECHTE DJ BENT."

Sommige van die tracks zijn cool maar sommige vies. Weet je, mix is ook niet het goede woord; mashups komt meer in de richting. Dat zijn twee tracks die zo gemixt worden dat je het idee hebt dat er één nieuwe track ontstaat met twee verschillende geluiden.
Als speler ben je vooral bezig met het indrukken van de drie gekleurde knoppen, scratchen door het plaatje heen en weer te bewegen, en de track open te gooien met je crossfader, waardoor de ene track over kan vloeien in de andere.
Kijk, je moet het zo zien, de groene en de blauwe kleur geven twee verschillende tracks aan. Terwijl de rode kleur voor de effecten is. De groene en blauwe lijn verspringen soms van links naar rechts en dan is het zaak om op het juiste moment de crossfader in de juiste richting te bewegen.
Weet je, het is even wennen maar na wat oefenen zit je al hoofdknikkend achter je plastic draaitafel en scratch en fade je alsof je een echte DJ bent. Zo gooi je er de meest vette mixes uit.



Er wordt binnenkort downloadable content verwacht met songs speciaal voor de drugscene: DJ Heroine…



Een uitbreiding voor de zogeheten alcoholvrije "FRIS"-feesten zal ook niet lang op zich laten wachten: DJ Hero… Cassis.

MUZIEKSMAAK

Je zult waarschijnlijk wel begrijpen waarom ik Jeramaia deze game heb laten bespreken. Dat heeft alles te maken met muzieksmaak. DJ Hero is namelijk een en al hiphop en dat trekt deze Metal Head niet zo.
Dat is dan ook gelijk mijn grootste probleem met de game. Het is heel tof om een beetje te mixen en te scratchen… mits er een vette sound onder zit. Ja, er zijn tracks waarin je gitaarmuziek kunt mixen en zelf kunt meespelen met een gitaarcontroller. Maar daarin worden de gitaarrifs van bijvoorbeeld The Ace of Spades zo ontzettend hard verkracht, dat is niet tof meer.
Ik ben er dan ook vrij zeker van dat er nog wel wat andere versies zullen verschijnen. Wat te denken van een hardstyle variant of Techno editie? Dat zou ik meer trekken.
Je kunt er trouwens donder op zeggen dat er straks ook DJ Hero games komen helemaal in het teken van bekende DJ's. Ik zie al een David Guetta DJ Hero of een Tiësto DJ Hero. Over Tiësto gesproken, ik ben benieuwd hoe hij reageert als ie hoort hoe zijn Elements of Life anaal wordt verkracht in deze game.
JEROEN

CONCLUSIE

DJ Hero is vers papi.



JERAMAIA

SCORE **80**

Een weekendje mixen op medium niveau en je hebt alle tracks vrij en dan begint het echte werk op zoek naar die highscores.

DJ HERO
PS3 / XBOX 360 / Wii
FREESTYLE GAMES / ACTIVISION
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

16



DIVINITY II: EG

Het is eigenlijk belachelijk hoe weinig aandacht Divinity II: Ego Draconis tot nu van de gamepers heeft gekregen, aldus Jan. Deze puike RPG van Belgische makelij is volgens hem een van de grote verrassingen van dit najaar...

De vorige Divinity games waren actie RPG's volgens het aloude Diablo-recept, waarbij je de third-person actie schuin van bovenaf bekeek. Het Belgische Larian Studios maakte naam voor zichzelf door de bekende formule aan te vullen en te verdiepen, en bood de spelers ongekende mogelijkheden om aan hun alter ego te schaven. Inmiddels bieden vrijwel alle goede RPG's enorme grote levende werelden met vertakkende verhaallijnen, talloze keuzen met meer of minder verstrekkende gevolgen. BioWare en Bethesda zijn op dit moment de ongekroonde koningen van deze actie-reactie gameplay (waarbij meerdere keren doorspelen totaal andere uitkomsten oplevert) maar Larian Studios heeft zichzelf met Ego Draconis overtroffen!

VAN DRAKENDODER TOT DRAAK

Tijdens de game gebeurt er iets dat van blijvende invloed is op de rest van de gebeurtenissen: de speler wordt tijdens een intens gevecht met een draak vervloekt waarna hij in een 'drakenridder' verandert, iemand die van gedaante kan wisselen tussen mens en draak. Jawel, je kunt dus vanaf dat moment als draak door de lucht vliegen en ander vliegend gespuis bevechten. Het geeft de gameplay een nieuwe dimensie en roept herinneringen op aan de klassieker Drakan: Order of the Flame.

Uiteraard kun je niet altijd en overal van verschijningsvorm veranderen en zul je je momenten moeten kiezen, en vanzelfsprekend blijft dit alles niet zonder gevolgen voor de gameplay. Ook de draak kan immers levelen en beschikt over verschillende krachten en vaardigheden. Bovendien ben je allesbehalve geliefd als draak, en dus ook niet als drakenridder. Van jager word je zelf opgejaagd wild! Vijanden in de lucht (veel ander vliegend gespuis) laten zich niet zo makkelijk verslaan en je zult al flapperend en vuurbollen spugend te werk moeten gaan.

Later dien je zelfs drakenvallen en aanvalstorens te omzeilen waarbij je zorgvuldig moet afwegen wanneer je het beste als mens (op de grond) en wanneer als draak (in de lucht) in actie kan komen. Langzaam groeit je drakenwezen echt uit tot een vliegend supermonster en tegen het einde van de game voel je je in de lucht dan ook oppermachtig.





SUB IS TOP

Als jonge drakendoder in de leer (niet te verwarren met 'in het leer') beland je in een episch avontuur. Decor is de fantasywereld Rivellon waar de duivelse draak Damian dood en verderf zaait. Draken worden opgejaagd en met groot enthousiasme aan stukken gehakt door drakendoders; een select groepje fanatiekelingen dat in hoge mate bijdraagt tot het sfeervolle geheel dat Ego Draconis oplevert. Niet alleen qua sfeer zit het wel snor, het avontuur is eveneens omvangrijk en biedt de spelers enorm veel keuzemogelijkheden. Zo hoef je bij aanvang niet gelijk te beslissen of je gaat voor de wizard, warrior of boogschutter, maar kun je gaandeweg je speelstijl bepalen. Voor de rest heeft de game alles wat een hedendaagse, RPG moet hebben. Een vernuftig verhaal, heel veel queesten, een fraai ogende fantasiewereld en tonnen monsters om te bevechten.

De hoofdverhaallijn is top maar de subqueesten zijn minstens zo leuk omdat ze op hun beurt weer nieuwe subqueesten opleveren. Hoe dieper de subopdracht, hoe moeilijker maar ook hoe lucratiever omdat ze meer geld, voorwerpen en ervaringspunten opleveren.

"HET MIND-READEN VIND IK EEN BRILJANT SPELGEGEVEN."

GEDACHTENLEZEN

Een van de opvallende krachten waarover je kunt beschikken, is het zogenaamde 'mind-reading', een mogelijkheid die de gameplay een bijzondere twist geeft. Door de gedachten van NPC's te lezen, kun



GO DRACONIS

JAN IS EEN DRAKENRIDDER

FIGHT!
Het probleem met third-person RPG's is dat de animaties en de acties er vaak wat houterig uitzien. Zo hoop ik zelf al jaren vurig op een third-person actie RPG waarin je alter ego zo beweegt als Kratos uit God of War.
In Fable II en Mass Effect 2 begint het er al een beetje op te lijken, maar in de meeste (vooral Duitse) RPG's oogt de held of heldin toch vaak alsof hij/zij net de broek heeft volgepoept. Ook Divinity II heeft daar een beetje last van, vooral het springen ziet er kolderiek uit maar het maakt de actie gelukkig niet minder veelzijdig en wreed. Zo kun je met talloze wapens combo's maken en zijn magie en knokken goed te combineren. Ook het boogschieten voelt voor de verandering eens een keer echt lekker en is vooral razendsnel. Meestal laat ik pijl en boog in dergelijke games links liggen, maar in Divinity II werd het al snel mijn favoriete wapen.

je soms achter nieuwe informatie komen. Het is echter geen wondermiddel want het lezen van gedachten levert niet altijd het gewenste resultaat op en kost de nodige experience. Toch blijft mind-reading een briljante uitvinding. Zo kom je bijvoorbeeld achter verboden verlangens van bewakers, en geheime locaties van schatten of kun je verschillende personages tegen elkaar uitspelen dan wel chanteren.

KLOOTZAK

De makers beweren dat sommige queesten tientallen verschillende uitkomsten kennen, en ik kan niet anders dan ze daarin gelijk geven. Ik heb een aantal opdrachten steeds weer anders gedaan en telkens gebeurden er verschillende dingen. Zo kun je een brief voor iemand naar een andere persoon brengen en dan krijg je een beloning. Maar je kunt de brief ook stiekem gaan lezen en op die manier achter gevoelige informatie komen. Zeker wanneer je achter info komt die meerdere mensen betreft, kun je die stuk voor stuk benaderen en eventueel tegen elkaar uitspelen. Of je leest hun gedachten om achter nog meer gegevens te komen.
Zo ontpop je jezelf dus als manipulatieve klootzak die ook nog eens in een draak kan veranderen (zie kader). Wat wil je nog meer?



NET ZO GOED ALS DRAGON AGE?

Terwijl Wouter elders in dit blad gillend ejaculeert op Dragon Age: Origins kan ik niet anders dan stellen dat Divinity II op sommige punten echt niet onderdoet voor BioWare's meesterwerk. Het mind-readen vind ik bovendien een briljant spelgegeven dat je bij iedere queeste aan het denken zet.
Echter, BioWare is een grote naam in de game-industrie en heeft powerhouse EA achter zich staan. Een dergelijke kracht mist Divinity II.

Maar om met de filosoof B.A. Baracus (A-Team, jeweettoch) te spreken: I pity the fools die deze game laten liggen!





CONCLUSIE

Divinity II overtreft de vorige Divinity games op vele punten en heeft me aangenaam verrast. De game komt een tikje traag op gang, en de personages ogen grafisch wat achterhaald, maar eenmaal op stoom gaan innovaties en meeslepende gameplay hand in hand. Fans van The Witcher en de Gothic reeks, alsook BioWare titels moeten dit absoluut spelen!


JAN

SCORE **85**

Misschien niet die honderden uren die een Fallout 3 of Oblivion boden, maar met gemak een uurtje of veertig.

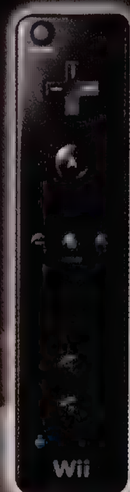
DIVINITY II: EGO DRACONIS
PC
LARIAN STUDIOS / DTP ENTERTAINMENT / ATOLL SOFT
1 SPELER
OUT NOW

12



LIMITED EDITION













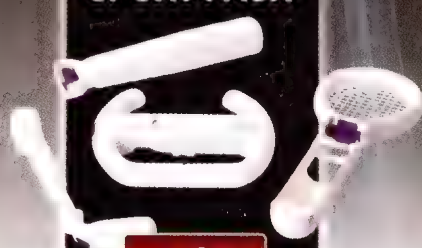


INCLUSIEF Wii MotionPlus

NICE TO HAVE

D3MON ACCESSORIES

SPORT PACK



19[98]

EN SPAAR 48 PUNTEN

'Wii Sports Resort Pack Limited Edition'

Wii Console Black
+ Game 'Wii Sports'
+ Game 'Wii Sports Resort'

Incl. Wii Remote black, Wii Nunchuk black en Wii MotionPlus black.

VASTE LAGE PRIJS !

195,-

EN SPAAR 500 PUNTEN*

twv € 5,-

www.gamemania.eu

Uw speciaalzaak voor games, consoles en accessoires, zowel nieuw als 2de-hands (in- en verkoop)

GAME MANIA BIEDT JE MEER!

GAME MANIA®

GAMES | CONSOLES | ACCESSOIRES

DRAGONBALL RAGING BLAST

De uitdrukking 'if it ain't broke don't try to fix it' gaat natuurlijk voor veel spelreeksen op, maar de laatste Dragonball games vertoonden wel erg veel overeenkomsten met elkaar. Gooit Raging Blast het roer om?

STEVEN VERMAAKT ZICH PRIMA



Het is inmiddels een jaartje of twaalf geleden dat ik onze vriendelijke vriend Goku op mijn lichaam heb laten tatoeëren. Uit Dragonball wel te verstaan, niet Dragonball Z. We houden het wel old school hè. Ik volg de serie al sinds eind jaren '80. En ook al ben ik de serie trouw gebleven door alle fasen heen, ik heb een overduidelijke voorkeur voor de oude verhaallijnen.
Hoe dan ook, ik vind Dragonball (Z) geweldig. En nu de originele serie in HD opnieuw draait, zonder alle irritante opvul-afleveringen, ben ik wederom van de vette personages en gevechten aan het genieten in Dragonball Kai.
Het moment bij uitstek natuurlijk om een nieuwe Dragonball game uit te brengen, om zo alle legendarische gevechten voor de zoveelste keer zelf na te spelen. Na te hebben geworsteld met NES en SNES-titels was het mooi om te zien hoe de serie met de Budokai delen uitgroeide tot een waardige toevoeging aan het genre. De Dragonball games zijn niet te vergelijken met Tekken of Virtua Fighter wat betreft diepgang, maar het is wel verdomde leuk.

UITGEMOLKEN

Het is geen geheim dat het succes van de Budokai games flink is uitgemolken. Er verschenen in verdacht hoog tempo nieuwe delen. En hoe leuk een game ook is, als elk nieuw deel slechts subtiele vernieuwingen introduceert, ben ik er op een gegeven ogenblik simpelweg klaar mee. Brengt Raging Blast dan wel iets nieuws ter tafel? Niet echt eigenlijk. Het is simpele progressie van dezelfde gameplay. Maar omdat ik de meest recente Dragonball games links heb laten liggen, kon ik toch wel weer genieten van de oude vertrouwde opzet.

> "MEER VAN HETZELFDE MAAR NET EVEN ALLEMAAL WAT GELIKTER."

De spil zijn nog altijd de gevechten in grote open ruimten, waarbij je veel afstand kunt nemen van jouw tegenstander. Je kunt alle kanten op dashen, en natuurlijk de lucht in schieten.
Ieder character beschikt over standaard combo's, de mogelijkheid projectielen af te vuren en een set van trademark aanvallen die je met de rechter analoge knuppel uitvoert.

STRAKKER

Je zou bijna denken dat er daadwerkelijks niets nieuw is aan Raging Blast, want ook de rol die de omgevingen innemen, is vergelijkbaar met de Budokai games. De levels zijn open en weids, en je kunt tegenstanders door elementen van de omgeving heen meppen.
Wat geldt voor de omgevingen, geldt precies zo voor de actie; het is meer van hetzelfde maar net even allemaal wat gelikter vergeleken met de voorgaande delen. Er kan voor mijn gevoel meer stuk en je hebt net iets meer opties tijdens de gevechten, zij het in bescheiden mate.
Iets dat zonder meer bijdraagt aan het subtiele gevoel een strakkere game te spelen, zijn de graphics. De celshaded route lag natuurlijk altijd al voor de hand gezien de herkomst van de franchise, maar met Raging Blast worden ook wat dit aspect betreft de puntjes op de 'i' gezet.



Psssst... probeer Power Unlimited.

ZEVENTIG PERSONAGES

Het is lastig om concreet noemenswaardige vernieuwingen te noemen in Raging Blast, omdat alle aanpassingen redelijk subtiel zijn.
Maar naast de sterke graphics is het uitgebreide rooster van vechters absoluut de grote trekpleister. Er zijn maar liefst zeventig speelbare personages. Natuurlijk bestaat een groot gedeelte van de personages uit verschillende versies van dezelfde vechter, maar met het bonte gezelschap waarmee Raging Blast op de proppen komt, kun je lange tijd uit de voeten.



CONCLUSIE

Is Raging Blast de beste Dragon Ball fightinggame tot op heden? Ja, wat mij betreft wel. Is het evengoed meer van hetzelfde? Ook op die vraag moet ik ja antwoorden. Dus op de vraag of je na het spelen van meerdere Budokai delen echt zult genieten van Raging Blast, kun je nu hopelijk zelf antwoord geven.


STEVEN

SCORE **78**

Vechtspellen blijven natuurlijk lange tijd interessant, omdat de replay value in de mogelijkheid zit het tegen andere spelers op te nemen. En ook al gaat de gameplay van Raging Blast niet zo diep vergeleken met de hardcore fighting games, dankzij de vele personages en evengoed vermakelijke gevechten kun je er weken zo niet maanden mee voort.

DRAGONBALL RAGING BLAST
XBOX 360 / PS3
NAMCO BANDAI
1 - 2 SPELERS
OUT NOW





NEW SUPER M

New Super Mario Bros. Wii is een spel dat van twee walletjes wil eten door zich zowel op nieuwkomers als ervaren Mario-spelers te richten. Waarschijnlijk behoor jij tot die tweede categorie, en vraag je je af of dit platformavontuur de eretitel Mario wel waard is. Jurjen laat je niet lang op het antwoord wachten.



Of dit nieuwe platformavontuur de eretitel Mario waard is? Laat ik die vraag meteen met een volmondig 'JA' beantwoorden. Zo, dat was de review. Of wil je toch nog meer weten? Misschien vraag je je af of dit spel weer net zo gemakkelijk is als de voorloper New Super Mario Bros. op de DS?
Het is niet zonder genoegen dat ik die vraag met een volmondig 'NEE' beantwoord.

SADISTISCHE TREKJES

Tuurlijk, de eerste drie werelden laat de game zich nog van zijn zachtaardige kant zien. Maar in wereld vier en vijf begint het spel al wat vijandige trekjes te vertonen, om zich in wereld zes en zeven tot een woeste wreedaard te ontpoppen, die in wereld acht ook nog wat sadistische trekjes lijkt te hebben.
Maar toch, hoe onwaarschijnlijk veel projectielen er soms ook je kant op komen, met een kalm gemoed zijn zelfs de meest hachelijke situaties na een paar mislukte sprongen wel te overwinnen.
Voor de mensen die de Mario-serie al wat langer volgen: de lat ligt een stuk hoger dan in New Super Mario Bros. op de DS en de tweede Super Mario World, ongeveer net zo hoog als in Super Mario Bros. 3 en de eerste Super Mario World.


Bij zo'n plaatje denk ik meteen aan WO II. Stiekem met een vlot proberen om ongezien over een rivier in bevrijd Nederland te komen. In de hoop zoveel mogelijk Marijoden te redden.

Precies op de juiste hoogte, naar mijn smaak.

CHIPS EN COLA

Mocht je zo'n nieuwkomer zijn voor wie het allemaal toch wat te hoog is gegrepen, dan is de Super Guide voor jou gemaakt. Deze verschijnt in de vorm van een groen uitroeptekenblok, nadat je in een level acht keer bent gesneuveld.
Zorg dat je een bakje chips en een glaasje cola hebt klaarstaan, maak een sprong tegen het blok, en kijk toe hoe Luigi het level voor je doorloopt, terwijl jij geniet van de chips en de cola.
Aan het eind van het level word je gevraagd of je het level alsnog zelf wilt halen of de boel liever wilt skippen. Ik koos een keer voor het laatste, maar voelde me meteen lelijk, goedkoop en smerig, ook omdat ik vermoedde dat het spel dit zou onthouden om het me later nog eens in te wrijven.
Dus begon ik de hele game opnieuw,



"OUDERWETS STERKE PLATFORMPRET."

BELEEF TWEE TOT VIER KEER DE FUN IN DE MULTIPLAYER

Ook als je het avontuur in je eentje bent begonnen, kun je er aan het begin van elk (nieuw of al voltooid) level voor kiezen om het eens met twee, drie of vier spelers te spelen.
Dus dat moest ik ook maar eens proberen, en het viel zeker niet tegen. We deelden een superster, lieten de grond daveren met simultane ground pounds en droegen elkaar vliegend over de lava. Ook al werd het spel er wat gemakkelijker door, het was toch best fijn en bijzonder om die levels nu ook eens zo gezellig en kameraadschappelijk te doorlopen.
Veel minder kameraadschappelijk zijn de knallende competities in de Coin Battle, waarin het juist de bedoeling is elkaar het leven zo zuur mogelijk te maken.
Ik speelde het spel met vier volwassen kerels die al snel veranderden in kribbige klierkoppen die elkaar in afgronden wierpen en elkaar de kop indrukten, alles om maar zo snel mogelijk bij de beste muntenplekjes te komen.
Hilariteit alom, maar het zou me ook niets verbazen als dit huwelijken gaat kosten, want de mogelijkheden elkaar het bloed onder de nagels vandaan te halen zijn intens.
Naast speciaal voor de multiplayer gemaakte levels zijn ook alle levels uit het reguliere spel in de Coin Battle en Free mode beschikbaar, dus kun je hier de komende familiefeestdagen heel wat uren lol mee beleven.

ARIO BROS. Wii

POWER UNLIMITED GOLD

JURJEN GAAT OUDERWETS BIKKELEN



met het vaste voornemen nooit meer zoiets ranzigs te doen.

KLEINE EN GROTE BIKKELS

Het spel onthoudt niet alleen of je de Super Guide gebruikt, maar ook hoeveel continues je gebruikt, wat natuurlijk aanmoedigt de hele game te voltooien zonder ooit een continue-scherm te zien.
Voor een compleet gevoel moet je in elk level ook de drie, soms erg lastig te bereiken, sterrenmunten verzamelen, die je bij het kasteel in wereld één kunt inleveren om de zogenaamde Hint Movies te ontgrendelen. In die Hint Movies kun je zien hoe échte bikkels zich de levels eigen maken. Voor kleine bikkels is in elk level ook weer zo'n rodemuntenuitdaging verstopt, terwijl de grote bikkels zich mogen bewijzen met de veel moeilijkere blauwemuntenuitdagingen.
En dan mag je dit keer ook nog eens proberen een ge-Toad-napte vriend uit eerder voltooide levels te dragen, wat vooral in de latere werelden knap lastig kan worden.
De hardcore Mario-gamer vindt in dit spel weer genoeg om van te genieten, wil ik maar zeggen.

OUDE ROEM

Die hardcore Mario-gamers zullen vast net als ik weer genieten van de vele varianten op en verwijzingen naar situaties in oude Mario-games, hoewel je dit ook zou kunnen interpreteren als teren op oude roem.
Wat ik sowieso jammer vind, is dat de polygonen-look van de DS-Mario vrijwel één op één is overgenomen in deze versie voor de Wii.
Liever had ik handgetekende 2D-beelden gezien, of eens een heel nieuwe stijl.
Ook wat de thema's van de werelden betreft biedt de game misschien teveel van het oude en te weinig nieuws.
De laatste werelden bevatten wat verrassingen, maar voor het zover is moet je wéér een woestijnwereld, wéér een ijswereld en wéér een waterwereld doorlopen.
Maar goed, dit zijn natuurlijk vooral esthetische kwesties. Want wat de feitelijke actie en mogelijkheden betreft, heeft elk level toch wel weer wat nieuws te bieden.



FRISSE ERVARING

Net als je denkt dat de omgeving wat al te vertrouwd aanvoelt, steekt er bijvoorbeeld een woestijnwind op om je van je platform te blazen. Of je wordt opeens gedwongen over een giftige rivier te varen met een vlot dat de vijanden erop telt en stopt als het er vijf of meer zijn. Ja, lees dat nog maar een keer.
Je gaat dit keer ook slingeren aan lianen, langs smalle bergrandjes schuifelen en een woeste achtbaanrit beleven.
Oude favorieten als de Yoshi's, spookhuizen en schakelpaleizen zijn terug, terwijl nieuwe power-ups als het pinguïnpak en de propellerhelm weer wat mooie nieuwe mogelijkheden aan de Mario-mix toevoegen.
Zo levert de game dan toch genoeg nieuwtjes om een frisse ervaring te garanderen, terwijl er genoeg bij het oude is gebleven om dat te bieden wat de game aan alle kanten probeert te zijn en uit te stralen: ouderwets sterke platformpret zoals alleen Mario die kan leveren.





CONCLUSIE

[illegible] schuilen in de zeer geslaagde multiplayer varianten, maar ook voor de eenzame speler valt in deze nieuwe oude Mario heel wat moois te beleven.



JURJEN

SCORE 92

De laatste eindbaas heb je na tien uur wel verslagen, maar dan vallen er nog genoeg geheimen te ontdekken en uitdagingen te voltooien, terwijl de uitstekende multiplayer nog tientallen uren fun met je vrienden garandeert.

NEW SUPER MARIO BROS. Wii
Wii
NINTENDO
1 - 4 SPELERS
OUT NOW



TROPICO 3

Ed heeft soms wel wat weg van een dictator. Onder dat aardige, vaderlijke uiterlijk kan een brute eindredacteur schuilgaan die de redacteuren laat sidderen van angst. Dus toen hij Jan bulderend beval Tropico 3 als de donder te gaan reviewen, sprong de Amsterdammer natuurlijk strak in de houding en wist hij niet hoe snel ie zijn PC aan moest zetten.

Tropico uit 2001 was een heerlijke bouwsim/management game. Te midden van de vele SimCity klonen en talloze Tycoon titels, wist Tropico humor en uitdaging op unieke wijze te combineren. Als El Presidente was het jouw taak om het reilen en zeilen van jouw bananenrepubliek in goede banen te leiden, hetzij door als lichtend voorbeeld je onderdanen op hun wenken te bedienen, hetzij door als demagogische bruut een waar schrikbewind te voeren. Tropico 2 was een vermakelijke, maar ietwat rare piraten spin-off en Tropico 3 - met de makers van Glory of the Roman Empire en Imperium Romanum aan het roer - keert terug naar de roots van het origineel.

DICTATOR

Grootste verschil met de voorgangers is dat deze keer alles in 3D in beeld komt en dat de makers behoorlijk ver zijn gegaan in de details. Water glinstert en klotst op de stranden, wagens en werklui hebben hun eigen agenda en het bouwen van een nieuw hotel of nieuwe fabriek zie je in realtime gebeuren.

De gameplay lijkt erg op die van de eerste Tropico waarbij je begint met het kiezen van een alter ego. Je kiest uit een bestaand dictator (type Fidel Castro, Pinochet, Stalin etc.) of veel leuker, je maakt je eigen dictator aan.

SPEECH

Vroeg of laat komen er verkiezingen, en die kun jij als Presidente beïnvloeden (of zelfs compleet afgelasten). Een mooie manier om stemmen te winnen, is door een speech te houden vanaf het balkon van je paleis. Deze speech kun je deels zelf samenstellen waarbij je zaken belooft (het bouwen van een kathedraal bijvoorbeeld), bepaalde groeperingen kunt paaien en mensen kunt eren, inclusief jezelf.

Je keuzes hebben verstrekkende gevolgen want als je je beloften niet nakomt, slaat de vlam in de pan. Maar ach: "Sometimes democracy must be bathed in blood."

Dictators zijn net mensen, dus naast slechte eigenschappen, hebben ze ook hun goede kanten. Zo kan een opvliegend man, een begaafd redenaar zijn, en iemand die z'n onderdanen in hun vrijheid beknot, de criminaliteit hard aanpakken. Leuk is dat je daadwerkelijk met je dictator je eiland mag verkennen. Zo kun je desgewenst arbeiders motiveren door in de buurt van hun werk een kijkje te nemen, kun je een op een met je onderdanen babbelen en, als het moet, ze ook eigenhandig neerschieten.

> "ALS HET MOET, KUN JE ARBEIDERS OOK EIGENHANDIG NEERSCHIETEN."

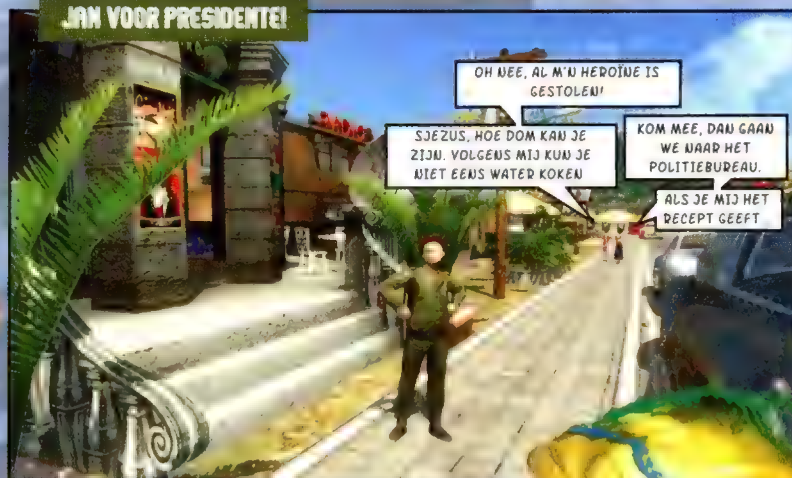
AAN DE BAK

Een luie dictator ziet snel Game Over in het scherm en dus moet je aan de bak. Dat wil zeggen: er dient fruit en tabak verbouwd te worden, arbeiders vragen huisvesting, men wil rust en religie, er moet een haven komen om goederen te exporteren, mensen willen ziekenhuizen, je dient een geolied leger te hebben en ga zo maar door.

Alles kost geld dus is het zaak om het kasboekje goed bij te houden. Betaal je te lage lonen, dan krijg je een opstand en dan is het van belang dat je het leger aan je kant hebt.

VERDER

Het is allemaal leuke maar bekende stuff en van mij hadden de makers wel wat verder mogen gaan. Waarom geen uitgebreid steekpenningen systeem, of de mogelijkheid om goedkope hotels te maken (met asbest en betonrot bijvoorbeeld) of de optie om je politieke tegenstanders publiekelijk te executeren? Als je dan toch een dictator speelt, dan liever een keiharde, meedogenloze...







CONCLUSIE

Tropico 3 had wat mij betreft nog wel wat gedurfder mogen zijn. Je moet het spel dan ook echt zien als een ode aan het origineel en ik heb me daar opnieuw mee vermaakt.


JAN

SCORE 78

De campagne is behoorlijk lang en daarna kun je dictatortje spelen tot je een ons bananen weegt in de Scenario Editor of in de Sandbox mode.

TROPICO 3
PC / XBOX 360
HAEMIMONT GAMES / KALYPSO MEDIA / KOCH MEDIA
1 SPELER
OUT NOW
16



FAIRYTALE

Normaal gesproken moet Maarten niets hebben van vrolijke poppetjes en kiddy muziekjes, maar toen hij hoorde dat je in Fairytale Fights in een sprookjesomgeving allerlei rare figuurtjes met een cirkelzaag doormidden kon klieven, was z'n aandacht getriggerd.

Ik haat sprookjes. Die achterlijke Roodkapje met haar blinde kop, die zielige Assepoester die gewoon moet kappen met zeiken, die bijdehante Hans en Grietje… of die debiele gelaarsde kut kat! Nee, voor sprookjes moet je niet bij mij zijn. Ik word er al chagrijnig van als ik er alleen maar aan denk.

BEVERS EN HOUTHAKKERS

Je vraagt je misschien af waarom ik dan in hemelsnaam ben begonnen aan Fairytale Fights, een spel dat op sprookjes gebaseerd is, en verder vol zit met vrolijke poppetjes in de meest kleurrijke fantasiewereld die je je maar kunt voorstellen. En, wellicht word ik wat eentonig, dat laatste haat ik dus ook…
En toch heb ik in een scheur gelegen om deze game. In het eerste hoofdstuk neem je het op tegen hilarische houthakkers en eindig je al vechtend op een paar boomstammen tegen een gigantische bever als eindbaas. Houthakkers en bevers, je voelt het al: dat is vragen om ketting- en cirkelzagen.

VROLIJKE KLEURTJES EN BLOED

Als character koos ik de naakte keizer (de kleren van de keizer - jeweettoch). Met een blaadje voor m'n ballen (met een blote lul kwam het niet door de rating heen) en een achterlijke kroon op m'n kop banjerde ik door het eerste level.
Het zag er schitterend uit. Veel kleur, vrolijke muziekjes en hier en daar een obstakeltje waar je overheen moet springen. Geen vuiltje aan de lucht, zou je denken.
Totdat ik een stel houthakkers tegenkwam… Ik trok een wortel uit de grond en begon ermee te meppen! Stuk voor stuk ranselde ik die bebaarde ruitjesblousendragers af. Met een wortel!
Ik vervolgde mijn weg, nu met een bijl als wapen. Je kunt namelijk alle items die je tegenstanders gebruiken oppakken en ermee in het rond meppen. Denk aan honkbalknuppels, olielampen, takken en cirkelzagen. Er zijn ook allerlei drankjes die je kunt gebruiken, zoals bijvoorbeeld een liefdesdrankje waarmee je je tegenstanders tijdelijk uitschakelt. Tenminste, als je er niet zelf in gaat staan.

CIRKELZAAG

De eerste cirkelzaag die ik te pakken kreeg, deed me gniffelen.



En seks met haar is bijna net zo pijnlijk. Ze staat bekend als Doorndoosje…



Met een snerpend geluid en een prachtige animatie zaagde ik iedereen die op m'n pad kwam in stukjes bloedend vlees. Zelfs m'n keizerlijke lichaam zat onder de bloedspetters en een groot deel van het level was intussen bedekt met een grote, rode plas. Als je er een beetje hard doorheen rent, dan kun je zelfs in zo'n plas bloed schaatsen en laat je bloedsporen achter.
Met de rechterpook van de controller vecht je en maak je combo's. Dat komt erop neer dat je eigenlijk onophoudelijk aan de rechterstick aan 't slingeren bent want het is continu hakken en zagen geblazen. Op zich is dat niet heel erg, maar dat je op deze manier soms een beetje oncontroleerbaar door een level beweegt, gaat op den duur irriteren. Helemaal als je door de animatie van een bepaalde combo in een ravijn sodemietert.



HAPPY TREE FRIENDS

Ik hou van bloed, gorigheden én zwarte humor. Shit die eigenlijk te grof is, maar daarom juist verschrikkelijk leuk. Neem films als Happiness, Inglorious Basterds en de serie Mad Men. Daarin gebeuren allemaal even bizarre als grappige dingen.
De game Fairytale Fights wekt hier en daar ook zo'n 'wat de hel gebeurt hier?'-gevoel op. Op zulke momenten (en daar zijn er vele van) deed het me denken aan de coolste shit die er is op dit gebied: Happy Tree Friends! Vrolijke tekenfilmfiguurtjes met kiddy muziek waardoor het lijkt alsof je op zaterdagochtend naar een kinderprogramma aan het kijken bent. Maar… elke aflevering weer gaan deze lieve figuurtjes finaal kapot, op de meest gruwelijke manieren. Hoofden die afgehakt worden door een schommel in een speeltuin, ogen die uit koppen komen puilen. Natuurlijk met een flinke hoeveelheid bloed en splijtende botten. Als je het niet kent, dan moet je het maar eens checken op happytreefriends.com. Hilarisch!



FIGHTS

MAARTEN GELOOFT NIET IN SPROOKJES



SLECHTE PLATFORMER

Jawel, Fairytale Fights is niet alleen een hack 'n slash game, het is tegelijkertijd ook een platformer. En daar begint de ellende, want dat hele platformonderdeel werkt niet lekker. En daar komt dan nog eens bij dat ik niet alleen sprookjes, vrolijke poppetjes en fantasiewerelden maar ook platformers haat. Ik flikker zo'n beetje van elk randje af dat er is. Simpele sprongetjes moet ik zesduizend keer overdoen. Ik verafschuw het oprecht.

Misschien heb je je ook in LittleBigPlanet geërgerd aan het feit dat je Sackboy doorglijdt na een sprong? Dat is in Fairytale Fights ongeveer zeshonderd keer zo erg. Je glijdt eigenlijk door het hele level heen waardoor het vaak extreem lastig is om eenvoudige sprongen te maken.

Soms cirkel je drie keer om een item heen om het op te pakken. Puur omdat het niet accuraat is!

Nee, het hele platformonderdeel werkt voor geen meter. Het springen onder een paar hakmessen door gaat je nooit lukken zonder af te gaan, omdat je simpelweg niet zo'n goede controle over je personage hebt dat het je lukt om tussen een paar hakmessen stil te staan.



Misschien een idee om dit te gebruiken bij Hole in the Wall in plaats van het water? En dan mogen ze wat mij betreft meteen Gordon vragen als eerste gast in de volgende uitzending.



Wist je dat er ook een dvd-serie met pornosprookjes bestaat met titels als: De Gelaarsde Kut, Hans en Tietje, Tepelstreeltje, Blootkapje, Sneeuwclitje, Tafeltje dekje - benen die strek je, Belle is een beest enzo?

CO-OP

Ik ben een groot fan van co-op gaming. LittleBigPlanet, Left 4 Dead, New Super Mario Bros. Wii en zelfs Modern Warfare 2... het grootste plezier beleef ik als ik het met iemand anders speel.

En daarvoor moet ik Playlogic een pluimpje geven. Als er één spel is dat zich leent voor co-op, dan is dit het wel. Door samen te spelen kun je je ergernissen over de slechte platformelementen namelijk delen met iemand anders. Dat kan overal waar je bent in de Story mode; gewoon op start drukken bij een andere controller en klaar is Kees.

Jeroen heeft op deze manier een tijdje mee zitten spelen, maar toen hij door dezelfde beverbaas zes keer van het drijvende vlot werd afgeflikkerd, was hij net zo snel weer vertrokken.



COOL MAAR EENTONIG

Fairytale Fights ziet er zeer verzorgd uit. Het is best een mooie fantasiewereld die Playlogic heeft gemaakt. Dat het spel op de Unreal 3 engine draait, is er aan af te zien.

Verder is het erg cool om met allerlei verschillende wapens je tegenstanders finaal af te slachten, alleen gaat dit op den duur behoorlijk eentonig worden. En dan komt daar nog de slechte platformactie bij, die je geheid een controller gaat kosten.

CONCLUSIE

Het is leuk om al die lieve sprookjesfiguurtjes in de mooie spelwereld van Fairytale Fights doormidden te hakken. Het is helemaal lachen om dat samen met een paar maten te doen met een goed glas Fristi erbij. Het is alleen jammer dat het platformonderdeel voor geen meter werkt en je de simpele hack 'n slash actie al vrij snel gezien hebt.

MAARTEN

SCORE 60

FAIRYTALE FIGHTS
PC / XBOX 360 / PLAYSTATION 3
PLAYLOGIC
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

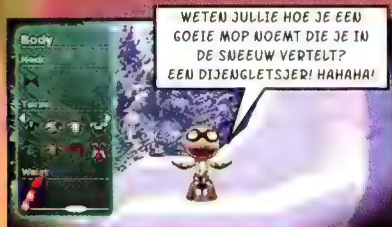




LITTLEBIGPLANET

Een jaar geleden was LittleBigPlanet op de PS3 het lievelingetje van de pers. Najaar 2009 heeft Jan zijn hart verpand aan de handheld-versie.

Sony's wegen zijn ondoorgrondelijk. Zo veel media en buzz die rond LBP voor de PlayStation 3 de wereld in werd geslingerd, zo stil is het rond de PSP-versie van Media Molecule's meesterwerk. En al heeft de game op PS3 wellicht niet evenredig veel verkocht in relatie tot de hoge scores (tienen buitelden over elkaar heen) en onderscheidingen: LBP is nog steeds alive & kicking. Maandelijks, bijkans wekelijks verschijnen nieuwe updates, avatars en andere goodies en de community is nog altijd aan het knippen en plakken, zij het iets minder fanatiek dan een jaar geleden.



"LBP HEEFT HUMOR; STIJL, TOFFE ANIMATIES EN DOPE SETTINGS."


Dit kan maar één race zijn: de Camel Trophy.


JAN IS EEN ONGELOFELIJKE SACK... BOY!

ONDERWEG BOUWEN

Een jaar geleden zat ik niet bij de groep. Ik heb de LBP preview-versie gespeeld, vond het waanzinnig leuk, beloofde mijn spiegelbeeld plechtig dat ik, als ik de full game bezat, de mooiste levels ging bouwen, en voordat ik het wist, waren we een jaar verder.
Zo gaan die dingen. Nu gromt de PSP-versie gretig in mijn knuisten en heb ik al meer gebouwd dan toentertijd met LBP op PS3. Het voelt een tikje makkelijker, ook omdat je net wat minder opties hebt, en het is ideaal vermaak voor onderweg. Elf uur vliegen naar Los Angeles of San Francisco of een treinritje van een half uur; je kunt altijd snel wat maken of spelen met LBP!



IN ELKAAR FLANSEN

Natuurlijk mag je weer je eigen Sackboy aanmaken in een speciale rocket wereld waar je doorheen navigeert langs zaken als My Sackperson, My Avatar en My News. Er is behoorlijk wat keuze, en ook de kostuumpjes van het LBP Killzone 2 pack zijn voorhanden.
Je kunt er natuurlijk vergif op innemen dat ook na de release er steeds nieuwe setjes en figuurtjes bijkomen, maar van meet af aan is er keuze genoeg. Het maken van je Sackboy is geinig, maar honderd maal leuker is natuurlijk het zelf in elkaar flansen van de levels... om die vervolgens te delen met de wereld en zelf te spelen (om vervolgens je eigen creaties te perfectioneren en te verfijnen tot je erbij neer valt).


Het schijnt dat McDonalds aan ingame advertising wilde doen voor een nieuwe 'mini-hamburger': de LittleBigMac.

VERFIJND

Hangende kettingen, voertuigen met raketjes, schuddende platformen, rollende rotsblokken, bonte flora of pruttelende lava... bedenk het en je kunt het maken. Het mooie is dat nagenoeg alle materialen en tools uit de grote PS3-versie terug te vinden zijn op de handheld. Bovendien zijn sommige tools verfijnd. Zo kun je meteen zien wat voor invloed je aanpassingen hebben op de rest van de speelwereld. Grote objecten zijn instant te vullen en je kunt bepalen of voorwerpen statisch zijn of zwaartekracht hebben.
Stap voor stap kun je zien wat voor invloed je creatieve ontsporingen hebben en binnen een paar drukjes op de knop, maak je creaties weer ongedaan. Ik verwachtte een doolhof aan kramptrekkende knoppencombinaties maar niets is minder waar.

KODDIGE CHARME

Heb je geen zin om zelf te knutselen, dan weet ik niet of deze game wel voor jou is, al zeg ik er meteen bij dat de makers zelf ook een collectie fantastische levels hebben gemaakt in de LBP World Tour. Werelden met de namen Orient, Walkabout, Down Under en Carnival geven al aan wat je mag verwachten. Er is zelfs een wereld waar alle levels een knipoog zijn naar bekende films.
LBP heeft humor; stijl, toffe animaties, dope settings... alles heeft een ontegenzeggelijke koddige charme.



GEEN MULTIPLAYER

Het enige echte grote gemis in de PSP-versie van LBP, is het ontbreken van multiplayer. Zeg nu zelf; hoe leuk zou het geweest zijn om met een tweede speler in de trein, bus, boot, tram of vliegtuig door je eigen levels heen te dartelen?
Helaas, er moesten offers worden gebracht, en coöperatieve gameplay belandde op de brandstapel. Het zij zo, maar de game blijft ook solitair hartstikke leuk.

CONCLUSIE

LittleBigPlanet PSP is letterlijk en figuurlijk wat kleiner dan zijn grote broer maar iedereen met ook maar een greintje creativiteit in zijn donder en een kloppend hart voor portable platforming mag dit pareltje eigenlijk niet missen.

JAN — SCORE 85

Feitelijk oneindig.

LITTLEBIGPLANET
PSP
STUDIOS CAMBRIDGE / MEDIA MOLECULE / SCEB
1 SPELER
OUT NOW



RATCHET AND CLANK

Het was te verwachten dat Jeroen als eerste het schijfje met daarop Ratchet and Clank: A Crack in Time uit de brievenbus zou jatten. Hij is immers een grote fan van de serie en snakte al tijden naar een vervolg op het downloadable hoofdstuk Quest for Booty. Hij kreeg zelfs meer dan waar hij op hoopte...

Weten jullie nog hoe Quest for Booty eindigde? Of als we dan toch bezig zijn, hoe het vorige PS3 avontuur van het duo verliep? Niet? Dan volgt hier een klein stukje geschiedenis, want A Crack in Time is een regelrecht vervolg op beide delen.
In het PS3 avontuur dat op 9 november 2007 verscheen, vocht het duo tegen de kwaadaardige Emperor Tachyon. Na het gevecht wordt Ratchet's maatje Clank (da's die robot) meegenomen door de mysterieuze Zoni's en blijft Ratchet vertwijfeld achter.


(door: **Rrat**)
Clank zag direct de ware aard van Dirk Scheringa.

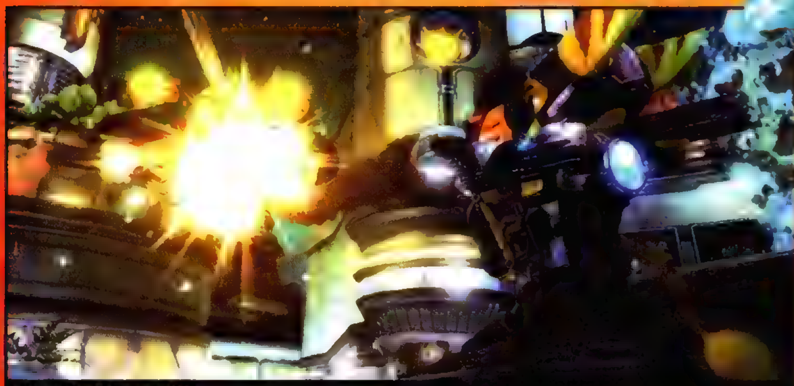
Maar niet alleen Ratchet zat er een beetje beteuterd bij, ook ik had dit abrupte einde niet verwacht en dus zat er niets anders op dan te wachten op een nieuw avontuur.
Dat volgde in augustus 2008 onder de naam Quest for Booty, hoewel het meer een nieuw hoofdstuk was dan een echt compleet avontuur. Hierin gaat Ratchet op zoek naar Clank, en belandt in een gevecht met een groep robotpiraten.
Na de vloot te hebben verslagen, doet Ratchet een verschrikkelijke ontdekking: niet alleen de Zoni's zitten achter de verdwijning van Clank, maar ook niemand minder dan booswicht Dr. Nefarious! Kennelijk was het niet genoeg om zijn kont te schoppen in Ratchet and Clank 3 (PS2) en is de meest schurkerige schurk terug. En hoe!

WAPENS UITBOUWEN

Oké, je weet dus dat je het wederom op moet nemen tegen Dr. Nefarious en zijn hondstrouwe butler Lawrence. Dat gebeurt op twee verschillende manieren, want je zult afwisselend Ratchet en Clank onder de knoppen krijgen, met alle gevolgen voor de gameplay van dien.
In de huid van Ratchet ben je veel meer bezig met traditioneel platformen en het naar de schroothoop schieten van vijandelijke robots met behulp van de weer in alle soorten en maten aanwezige wapens. En ook voor dit avontuur geldt: hoe meer je de wapens gebruikt hoe sterker ze worden (ze levelen automatisch).
Nieuw is dat je de wapens handmatig kunt uitbouwen. Gedurende het avontuur vind je speciale mods waarmee je bijvoorbeeld je pistool kunt uitrusten met rapidfire of je laserstralen van extra vuur kunt voorzien. Door deze subtiele toevoeging kun je wapens naar eigen inzicht gaan beheren en zo verbouwen dat ze bij jouw speelstijl passen.

PUZZELEN

Terwijl Ratchet ten strijde trekt tegen de handlangers van Dr. Nefarious, zijn de gedeelten met Clank een stuk minder hectisch en ligt de focus daar meer op puzzelen.
In vorige avonturen kon de kleine Clank minuscule robots opdrachten geven die nodig waren om simpele puzzels op te lossen; ditmaal zul je jouw eigen grijze massa wat meer aan het werk moeten zetten. De puzzels komen er nu op neer dat je diverse kopietjes van Clank in kunt zetten om schakelaars te bedienen om ze deuren naar een nieuw gebied te laten openen. En dat is nog knap lastig kan ik je vertellen.


(door: **DarktrooperNL**)
Daar gaat het DSB-hoofdkantoor. Omdat ze geen normaal sloopbedrijf meer konden betalen, belden ze Lombax Logistiek.



(door: **stravagante**)

GRAND THEFT GALAXY

Het klinkt misschien een beetje raar als ik zeg dat A Crack in Time me een beetje aan GTA en Mario Galaxy deed denken, maar ik zal het proberen uit te leggen.

In vorige Ratchet and Clank avonturen was het zo dat je van planeet naar planeet kon vliegen. Je selecteerde de planeet waar je naartoe wilde en hups er volgde een laadscherm waarna je landde op de

"A CRACK IN TIME IS EEN PARELTJE GEWORDEN."



A CRACK IN TIME



Dus eigenlijk is Wouter ook een Groene Stroomman...



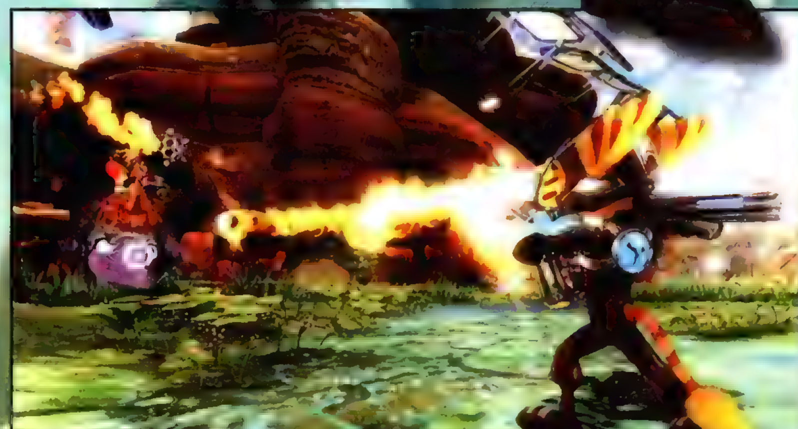


JEROEN VERZAMELT BOLTS EN ZONI'S

desbetreffende bol. Ditmaal vlieg je echter helemaal zelfstandig naar een van de vele planeetjes die in de buurt rondzweven. Op de grote planeten voltooi je voornamelijk verhaalgedreven opdrachten terwijl de kleine planeten wat meer platform of actiegeoriënteerd zijn.
Het toffe is dat je in realtime naar zo'n planeetje vliegt, erop landt, uitstapt en over gaat tot actie zonder enig laadscherm. En omdat de planeten nogal klein zijn, kun je er daadwerkelijk omheen lopen, iets dat mij sterk deed denken aan Mario Galaxy.
Deze vrije structuur geeft het hele avontuur een wat speelser en persoonlijker karakter, aangezien je zelf kunt bepalen hoe snel je door het verhaal speelt. Je kunt namelijk in ieder stukje universum besluiten om eerst een zooitje kleine planeten te bezoeken en daar opdrachten te voltooien alvorens je verder met het hoofdverhaal te bemoeien.
Een van de dingen die je kunt verzamelen tijdens je avontuur zijn de Zoni's (juist, die beestjes uit de vorige reeks) en verzamel je genoeg van die beessies dan zullen ze jouw spaceship upgraden, wat je verblijf in de ruimte een stuk aangenamer zal maken.
Natuurlijk is de zoektocht naar Clank niet het enige waar het verhaal om draait, maar ik wil niet te veel verklappen, omdat ik weet dat jullie dat liever allemaal zelf ontdekken.

PARELTJE

A Crack in Time is een pareltje geworden. De animaties, de voice acting (zet 'm gewoon lekker op Engels) zijn van zo'n hoog niveau dat je werkelijk zult smullen.
Op zich verschilt deze Ratchet and Clank game niet eens zo heel veel van de vorige avonturen: je reist naar planeten, knalt alles en iedereen kapot en herhaalt dit zo vaak als nodig, maar het steekt allemaal zo goed in elkaar dat het mij niet veel uitmaakt. En gelukkig zijn ze bij Insomniac niet vergeten hier en daar net even wat extra's toe te voegen om ook de verstokte fan te verrassen, en dat mocht ook wel, aangezien dit het allerlaatste Ratchet and Clank avontuur is.


Mijn schoonmoeder had ook altijd zo'n moeite om met haar staart in haar broek te komen.

CONCLUSIE

De humor en de actie in de Ratchet and Clank serie was altijd al van hoog niveau en in dat opzicht is A Crack in Time een meer dan waardig vervolg op Quest for Booty.

JEROEN

SCORE 92

[illegible]

RATCHET AND CLANK: A CRACK IN TIME
PS3
INSOMNIAC / SCEE
1 - 2 SPELERS (ENKELE MINI GAMES)
OUT NOW

12

DE VERZAMELAAR

Ratchet and Clank is een traditioneel adventure dus is het verzamelen geblazen. Niet alleen Bolts in dit geval, maar ook Zoni's en blauwdrukken voor het überwapen van de serie.
Hoe meer en beter je dat doet, hoe makkelijker je het voor jezelf maakt. Dus sla alles wat je maar tegenkomt stuk voor de nodige bolts (waar je weer extra wapens voor kunt kopen) en bezoek alle planeten die je maar kunt, voor extra missies en opdrachten. Vergeet ook niet mee te doen aan de gladiatorengevechten want daar zijn erg toffe prijzen te verdienen. En mocht je doodgaan, dan is dat niet eens zo heel erg want hoe meer je vecht, hoe sterker Ratchet uiteindelijk wordt.



JURJEN DOET BOODSCHAPPEN

RABBIDS GO HOME

In 1969 zette de eerste mens voet op de maan. Nu, veertig jaar later, willen de Rabbids ook een poging wagen. Ondanks het feit dat Jurjen de vorige twee spellen respectievelijk kut en kutter vond, was het feit dat deze Rabbids-game geen minigame-verzameling is maar een heus action-adventure voor hem reden genoeg de konijnen een derde kans te geven.

Rabbids go Home begint in ieder geval geweldig. Ik moet drie keer met de Nunchuk schudden, wat drie groene streepjes oplevert. Vervolgens moet ik drie keer met de Wii-afstandsbediening schudden, hetgeen resulteert in twee groene streepjes en een foutmelding: 'there's a foreign object inside the Wii-remote, activate the internal camera'. Vervolgens krijg ik te zien welk 'foreign object' zich in mijn Wii-remote bevindt, namelijk een konijn, dat op grappige manieren reageert op de bewegingen die ik maak!
Zoals gezegd, een geweldig begin, en wat volgt is ook niet mis.


Opvallend dat in de game de Rabbids van jazz-hoempa-circusmuziek houden. Je zou toch denken dat konijnen fan zijn van hip hop....

IETS GEKS

De Rabbids willen naar de maan, en om die te bereiken gaan ze een toren bouwen van de rommel die jij mag gaan verzamelen.
Je bestuurt een winkelwagentje met twee konijnen en hoeft slechts tegen voorwerpen als melkpakken, duiven, plastic praatpoppen, zakradiootjes en honden te botsen om ze in te laden. Soms zie je de konijnen even iets geks doen met een gevonden voorwerp; ze slaan bijvoorbeeld een plastic praatpop met haar hoofd tegen het winkelwagentje of beuken tegen een zakradiootje waar 'The Rivers of Babylon' uit schalt, tot er weer van die afgrijselijke hoempamuziek uit komt waar de konijnen zo dol op schijnen te zijn.

RIVERS OF BABYLON



Je kent het wel, van die liedjes die een hele dag in je hoofd blijven hangen nadat je er maar een paar seconden van hebt gehoord. Het tergende 'Rivers of Babylon' van Boney M is zo'n liedje, en je hoort het elke keer als je met de konijnen in een lift stapt.
Tel daarbij de hysterische jazz-hoempa-en-circusmuziek en Bwaaah-kreten die de Rabbids zelf graag ten gehore brengen, en we mogen gerust spreken van de perfecte game om je huisgenoten mee tot waanzin te drijven. Volume op tien, en gaan met die konijnen!

Regelmatig zat ik gniffelend op de bank.

SLAAFSE MENSEN

Het is sowieso grappig om een spoor van chaos en gekte te trekken door omgevingen waarin orde en netheid het hoogste goed zijn en mensen zich allemaal keurig gedragen.
Je racet met je winkelwagentje door ziekenhuizen, vliegvelden en kantoorparken, en bewerkt de slaafse mensen met je 'bwaaaah!'-aanval om ze uit hun kleren te schudden, zodat ze halfnaakt op de vlucht slaan, en jij hun kleding kunt toevoegen aan je verzameling rommel.
Rabbids go Home zit vol satirische sneren naar de moderne mens als slaafse volgeling van regels en reclame. Doordat de grappen en grollen dit keer een doordachte en consistente basis hebben, winnen ze aan kracht.
De maatschappijkritiek is bijvoorbeeld goed herkenbaar in de dwingende omroepberichten die constant klinken, maar ook in de negatieve rol die wordt gespeeld door het toonbeeld van afgerichte slaafsheid: de hond.

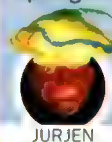
> "REGELMATIG ZAT IK GNIFFELEND OP DE BANK."

CONSUMEREN

Je menselijke zucht om te consumeren en meer, meer, meer spulletjes te verzamelen, wordt op prettige wijze geprikkeld door omgevingen die creatief zoekwerk belonen met nieuwe rommel en erg vergevingsgezind zijn waar het op besturing en sprongetjes aankomt.
Maar als na de helft van het spel de verveling dreigt toe te slaan en dan toch een bepaalde mate van uitdaging zijn intrede doet, heeft de game helaas al veel van zijn humor en vermakelijke werking verloren.
Zowel grappen als uitdagingen worden op een gegeven moment simpelweg in licht aangepaste vorm gerecycled, waarschijnlijk om de game een voor critici respectabele levensduur te geven - hij moet tenslotte geconsumeerd worden.
Al met al blijft de game aardig genoeg om uit te spelen, maar de vette lol van het begin is er op een gegeven moment wel vanaf.

CONCLUSIE

Jammer dat de belofte van het geweldige begin uiteindelijk toch niet wordt ingelost. Daarvoor vervalt de game na een paar uur gewoon teveel in herhalingen. Toch is dit al met al helemaal geen slechte game, en eentje die de twee voorgangers mijlenver achter zich laat. Dus: een kleine stap in de geschiedenis van de videogames, maar een grote sprong voorwaarts voor de konijnen!


JURJEN

SCORE 69

Uitgespeeld in tien uur.

RABBIDS GO HOME
UBISOFT MONTPELLIER / UBISOFT
Wii / DS
1 SPELER
OUT NOW



LOCOROCO MIDNIGHT CARNIVAL



JEROEN STUITERT EN KANTELT

We waren Jeroen effe helemaal kwijt. Die gast had het over Bui Bui die de boel liepen te verstieren en dat hij al rollend en stuiterend de wereld moest redden. Wisten wij veel dat hij weer aan de LocoRoco had gezeten.

Ik vond LocoRoco altijd een makkelijk wegspelend spelleke. Het wordt eigenlijk alleen lastig als je daar bewust voor kiest, bijvoorbeeld als je je ten doel stelt om alles in een level te halen. LocoRoco Midnight Carnival is echter allesbehalve simpel rollenbollen. Sterker, je moet haast een masochist zijn om dit avontuurtje te trekken.

PIJN IS FIJN

Nee, Midnight Carnival is geen game waar je blij van wordt… tenzij je het heerlijk vindt om steeds naar een Game Over scherm te kijken. Ik ben daar dus geen fan van en stond dan ook regelmatig vloekend en tierend m'n PSP tegen de muur te rammen omdat ik een bepaalde sprong voor de zoveelste keer net even verkeerd inschatte.
Inderdaad, lieve lezers, dit is old-school gameplay in een nieuw jasje. Dit is terug naar de tijd van trial and error, terug naar de tijd dat doodgaan de normaalste zaak van de wereld was. Dit is gameplay van ver voor de tijd dat je die Prince of Persia game speelde waarin je niet dood kón gaan. Je weet wel, die ene waarbij die slet je steeds weer uit het ravijn trok.
Enfin ik dwaal af; terug naar die vrolijke bolletjes in een game waar je helemaal niet vrolijk van wordt. En dat is allemaal te danken aan die sadistische Bui Bui. Je weet wel, de kwaadaardige broertjes van de Mui Mui. Toch?
Die Bui Bui scheppen er een duivels genoegen in om jou het level zuur te maken. Gelukkig zijn de levels kort en dus is de pijn snel voorbij, maar het lijden is soms gruwelijk.

STUITEREN

Waar je in normale LocoRoco avonturen je zingende bolletje moest besturen door het speelveld met L en R te kantelen, daar kan die zingende bol nu ook stuiteren! En dus zal je al kantelend en stuiterend (L en R tegelijkertijd indrukken en loslaten) je een weg door het level moeten knokken. Deze nieuwe vaardigheid heb je hard nodig ook, want die dekselse Bui Bui hebben allerlei lastige levels in elkaar gesleuteld waarbij het voornamelijk aankomt op springwerk. Je jumpt van platform naar platform waarbij de plateautjes kantelen en verdwijnen. Het draait allemaal om timing, snelheid en behendigheid. Alles wat die besnorde loodgieter zo beroemd heeft gemaakt zit ook in deze game. Zie het als LocoRoco on speed, of Epo, zo je wilt.
De besturing met de L en R knoppen maakt het sowieso al lastiger om de bolletjes door de levels te manoeuvreren, dus je zult begrijpen dat het heel wat oefening vraagt om snel door de werelden te komen zonder om de tien seconden naar een Game Over scherm te staren.

"LASTIGER, SNELLER EN ONVERGEEFLIJK."





WAAAAT, AL M'N GELD BIJ DE DSB IS WEG?! OOK AL M'N ZWARTE GELD? DAAR KRIJG IK EEN HELE BOZE BUI BUI VAN! DIE WOEKERAAR UIT WOGNUM, SCHURK UIT SPANBROEK, DIE WEST-FRIESE FLESSENTREKKER, BECAM BEDRIEGER, FRISIA FRAUDEUR!

CONCLUSIE

Dit is LocoRoco zoals ik het 't liefste zie: lastiger, sneller en onvergeeflijk. Je kunt niet meer met twee vingers in je neus door een level rollen op zoek naar alle geheimpjes. Nee, dit is snel handelen, stuiteren en zo mikken dat je een bepaalde sprong haalt. Dit is de LocoRoco die deel 2 had moeten zijn.



JEROEN

SCORE 90

[illegible]

LOCOROCO MIDNIGHT CARNIVAL
PSP
JAPAN STUDIO / SCEE
1 - 4 SPELERS
OUT NOW



CHECKPOINTS

Ga je voor de zoveelste keer dood vanwege die irritante Bui Bui, dan is er één troost: Midnight Carnival beschikt over checkpoints. Je kunt dus altijd een nieuwe poging wagen vanaf het laatst gesavede punt. Nadeel is wel dat je in dat geval niet meer in aanmerking komt voor de highscore. En dat wil je niet, want meer dan om het uitspelen, draait deze LocoRoco juist om die highscores.



DRAWN TO LIFE
HET NIEUWE HOOFDSTUK

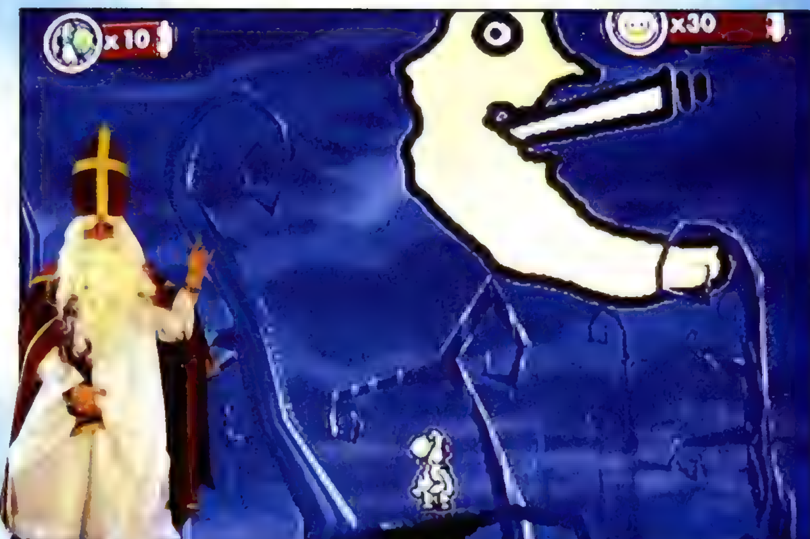
De jonge ontwikkelaar 5TH Cell heeft zich dit jaar stevig op de kaart gezet met Scribblenauts. Maar natuurlijk hadden ze zich in 2007 al bewezen met de vindingrijke en tot creativiteit stimulerende platformpuzzelactie van Drawn to Life. Het vervolg op die game is onlangs verschenen voor DS en Wii, en vooral de Wii-versie is bijzonder geslaagd, vindt Jurjen, ook al is die niet door 5TH Cell maar door Planet Moon Studios gemaakt.

'Dank u Sinterklaasje!,' zeg je dan. 'Fijn hoor!'
Je had nog zo gehoopt New Super Mario Bros. Wii te krijgen. Maar wat ontwaart je oog als je het papier van dat hoopgevende, dvd-doosvormige pakje hebt getrokken?
Een of ander haastig geschetst blond kereltje dat met een speelgoedzwaardje over een bruggetje rent. En daarboven de titel van de nieuwe aanwinst in je gamescollectie: Drawn to Life: Het Nieuwe Hoofdstuk.

Wii CRAP
Inderdaad, Drawn to Life: Het Nieuwe Hoofdstuk. Dat klinkt als Wii Crap van de onderste plank, maar dan het nieuwe hoofdstuk. What the fuck, Sinterklaas. What the fuck?!
Godzijdank was het Sinterklaas op een of andere manier gelukt je moeder het bonnetje van het spel te geven. Uit dit bonnetje blijkt dat de Sint het spel voor drie tientjes bij de plaatselijke Bart Smit had gekocht. Jij koopt je spellen liever bij de Media Markt, maar wat maakt het uit? Je gaat die game gewoon inleveren, doet er vijftien euro bij en dan ga je met de nieuwe Mario naar huis.
Maar weet je wat? Eerst ga je die Drawn to Life nog even spelen. Je hebt 'm nu toch al in huis.
Eens kijken wat voor shit die Sint je in de maag wilde splitsen.

GIMMICK
Na twee uurtjes ononderbroken gamen ben je bijna door de eerste wereld heen, en kun je niet ontkennen dat je je prima hebt vermaakt. Soms voelt het zelfs alsof je de nieuwe Mario al zit te spelen, zo leuk zitten de platformlevels in elkaar. En lekker groot zijn ze ook, die levels. Ze scrollen in alle richtingen, waarbij de camera uitzoomt en inzoomt om een overzichtelijk beeld te tonen of de actie juist van dichtbij te volgen.
Dat je zelf je held kan tekenen, tja; da's een gimmick natuurlijk, dus heb je gewoon dat blonde kereltje van de hoes gekozen.
Je hebt al wel wat platformen getekend, en omdat je nog een beetje boos bent dat je geen Mario had gekregen, heb je er schedels en bloederige botten van gemaakt.
Stiekem moet je toch een beetje gniffelen als je dat blonde jochie daar overheen ziet hupsen.

DE ONTWERPHAL
Na het toch wat voorspelbare Jungle-thema van de eerste wereld, ben je aangenaam verrast door de sfeervolle stad-bij-nachttafereeltjes uit de tweede wereld. Op de achtergrond zie je een grote maan die je in het begin van het spel al kon tekenen. Toen koos je ervoor die maan door de standaardafbeelding te laten vullen, maar nu lijkt het je toch wel leuk daar je eigen maan te zien hangen.
Gelukkig kun je in het dorp dat de verschillende platformwerelden met elkaar verbindt altijd naar de ontwerphal gaan om eerder gemaakte tekeningen te vervangen of aan te passen.

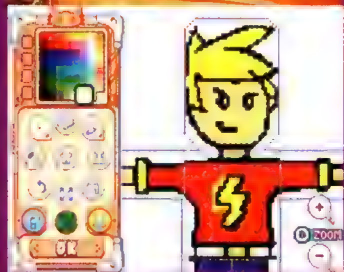


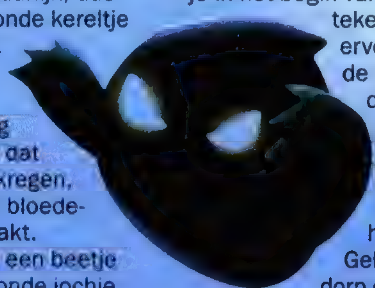
Jurjen tekende een maan met een joint. En dat verbrande bos dan? Nou, dat heeft die maan gedaan, legde Jurjen ons uit. Het is namelijk een pyromaan.



Jurjen's tekening toont weer eens de hoge mate van gastvrijheid in Assen en omgeving.







HET VOLGENDE HOOFDSTUK OP DE DS
De DS-versie heeft veel overeenkomsten met de Wii-versie, maar is toch duidelijk door een heel ander team gemaakt. Een nogal pretentieus team, dat het blijkbaar een goed idee vond om de aandacht van de 2D-platformlevels en tekenpuzzels af te leiden met een enorme hoeveelheid dialogen die door nietszeggende wezentjes worden uitgekotst in een kunstig getekende wereld die doet denken aan Japanse RPG's.
Dat pakt helemaal niet goed uit, en dat is jammer omdat de platformlevels ook in de DS-versie op leuke, inventieve manieren in elkaar zijn gestoken, en er zelfs enkele aardige DS-exclusieve dingetjes zijn toegevoegd, zoals de mogelijkheid in een zelfgetekende blob of spin te veranderen.
Maar deze leukigheid houdt dus nauwelijks stand tegenover het oeverloze gezwets in de wereld die de platformlevels omringt en de spelbeleving - en dus de score - aardig omlaag trekt.
SCORE 62

LIFE




Volgens Jurjen is dit figuurtje boos omdat de maan z'n joint gejat heeft. Het is namelijk ook nog eens een kleptomaan.



Ze noemt zichzelf Drawn Super Babe! Ook wel DSB... tot een maandje geleden dan.



Als Jurjen heeeel goed z'n best doet, mag hij misschien wel eens een keertje een Yo! Art tekening maken. Sprekend Prinses Zelda...

En dus ga je daar niet alleen een mooie maan met een joint in zijn bek tekenen, je gaat die springveren die als trampoline dienstdoen ook vervangen door grote harde fullen. Zoals verwacht is het effect hilarisch.
Je besluit het beste van de situatie te maken, en vervangt het blonde jongetje door je zelfgetekende Yoshi. Hij lijkt nog ook!

> "DE GAME IS ALS DE INKT VAN EEN TATOEAGE ONDER JE HUID GEKROPEN."

BEHOORLIJK BRILJANT

Terwijl je jezelf gewapend met grote, zelfgetekende klauwen als een Wolverine door vijanden hakt en langs houten muren en plafonds klimt, bedenk je dat dit spelletje toch wel behoorlijk briljant in elkaar zit.
Tuurlijk, veel van je tekeningen worden slechts voor esthetische doeleinden aangewend, je tekent bijvoorbeeld de vlinders, spinnen en hagedissen die de jungle versieren, of tekent schaduwen, spoken en vleermuizen om het nachtleven wat meer sfeer te geven.



Maar je tekent ook permanente power-ups, zoals die staart die je rond liet slingeren in de jungle, gevolgd door de klauwen, het zwaard, de schaatsen en de vleugels die in volgende werelden aan je poppetje blijven kleven.
Je kunt luchtballonnen, sneeuwscooters en andere grappige voertuigen tekenen om bepaalde passages in hoog tempo te doorkruisen.
En dan zijn daar nog van die fijne puzzels die je moet oplossen door zelf platformen te tekenen.

SLIM

Binnen de kaders van blauwe stippellijntjes kun je zelf platformen tekenen, bijvoorbeeld om erlangs naar nieuwe hoogten of naar de overkant van een ravijn te springen.
Vanaf level twee wordt dit interessanter, aangezien er ook rode kaders verschijnen. Platformen die je hierin tekent blijven niet hangen, maar vallen omlaag.
Vanaf wereld drie kun je daar nog eens groene platformen aan toevoegen. Deze blijven net als de blauwe in de lucht hangen, maar hebben daarbij de eigenschap dat ze als strakgespannen trampolines alles lanceren wat erop landt.
Steeds vaker zal het spel je vragen de eigenschappen van alle drie de soorten slim te combineren om een volgend deel van een level te bereiken.
Je moet rode platformen via groene op blauwe laten landen, tekent weegschaal-achtige constructies, en inmiddels is elke gedachte aan Mario uit je hoofd verdwenen.

TATOEAGE

Na zo'n twaalf uur heb je het eind van het avontuur bereikt, en blijf je met een grote grijns en meer dan voldaan even zitten. Dan schiet je weer te binnen dat je het spel nog moet ruilen, en verdwijnt de grijns van je gezicht.
Toen je de game nog niet had gespeeld, had je 'm graag weggebracht, maar nu kun je de gedachte moeilijk verdragen er afstand van te moeten doen. Al spelend en tekenend is de game als de inkt van een tatoeage onder je huid gekropen, en hem nu wegdoen voelt alsof je een stukje van jezelf opgeeft.
Dus besluit je het spel te houden, en nog even door te sparen tot je óók de nieuwe Mario kunt kopen.
Tot die tijd ga je proberen alle extra opdrachten in eerder voltooide levels te halen, maar nu met een zelfgetekende Mario.
'Dank u Sinterklaasje!', zeg je dan. 'Fijn hoor!'

CONCLUSIE

Het enige echte minpunt aan dit spel is de overdaad aan laadschermen, die elke keer dat je wisselt tussen de actie en het tekenscherm in beeld springen om de boel te vertragen. Los hiervan is het echter non-stop genieten van een bonte mix van traditionele platformactie, allerlei even gewaagde als geslaagde varianten daarop en grappige tekenpuzzels. Dat je de werelden steeds meer eigen maakt door ze met je eigen tekeningen te vullen, voegt ook zeker iets toe.


JURJEN

SCORE **83**

Uitgespeeld in twaalf uur.
Daarna zijn er nog wat extra opdrachten en een stel minigames. Maar die minigames zijn kut dus die mag je vergeten. Het is wel leuk om voltooide levels vaker dan eens te spelen, want ze zitten goed in elkaar.

DRAWN TO LIFE: HET NIEUWE HOOFDSTUK
Wii / DS
PLANET MOON STUDIOS / 5TH CELL / THQ
1 SPELER
(MINIGAMES 1 - 4 SPELERS)
OUT NOW



DEMON'S S

En daar kwam hij weer vloekend en tierend uit het testhok gestiefeld. We zullen de letterlijke teksten hier niet publiceren, maar als we zeggen dat Jeroen een beetje gefrustreerd was, is dat het understatement van het jaar.

Wanneer je in een game het leven laat, is dat niet leuk. Vroeger, en dan bedoel ik de jaren '80-'90, was het nog veel erger want destijds stond doodgaan gelijk aan helemaal opnieuw beginnen. Je stortte tien centimeter voor het einde van een level een afgrond in, en je mocht het hele level vrolijk weer overdoen. Je zult begrijpen dat ik me als gamer een stuk prettiger voel bij de huidige situatie met checkpoints te over, een onuitputtelijke hoeveelheid levens en zelfs spellen waar het woord Game Over niet eens in voorkomt. Ik vind het fantastisch.



ONLINE

Bijzonder is dat je Demon's Souls alleen kunt spelen wanneer je online op PSN bent. Het toffe daarvan is dat je op die manier tijdens het spelen allerlei hints ziet die zijn achtergelaten door andere spelers. En dat zijn soms echt hele handige tips, zoals waarschuwingen voor een op de loer liggende tegenstander of een locatie van een schat.

Ook zul je soms geestverschijnselen zien van andere spelers die op datzelfde moment het level spelen. Je ziet dan heel kort wat ze aan het doen zijn.

Naast de boodschappen, hints en tips, die je natuurlijk zelf ook achter kunt laten, zul je eveneens regelmatig bloedvlekken tegenkomen. Wanneer je deze activeert, kun je de laatste seconden zien van iemand voor hij sterft. Ook dit kunnen aanwijzingen opleveren voor wat komen gaat.

Maar er is meer. Wanneer je een demoon hebt verslagen en weer een personage van vlees en bloed (met een volledig aantal hitpoints) bent, kun je andere spelers in jouw game oproepen om mee te vechten (zie screen). Je deelt dan de zielen. Maar wanneer je een boss verslaat, zal deze boss alleen voor jou zijn verslagen en niet voor de opgeroepen speler.

Gevaar is echter dat er geesten in jouw game opduiken om je uit te dagen en je proberen te doden om er vandoor te gaan met al je zielen.



OMARM DE DOOD

Demon's Souls vraagt derhalve om een waarschuwing: deze game is namelijk zo'n ouderwetse bitch uit de tijd dat doodgaan nog echt doodgaan was. En in deze RPG ga je zo vaak dood, dat je vloekend en tierend door de kamer zult lopen, dat je de hond een schop geeft, en iedereen afblaft die zich ook maar in de buurt vertoont!

Toch zul je er op een gegeven moment vrede mee moeten sluiten, sterker nog, je gaat al dood voordat de game echt begint. Je gaat dood en herrijst als geest. En zo start een allesbehalve doorsnee avontuur.

Demon's Souls verschilt onder andere van de gebruikelijke (J)RPG omdat je niet automatisch beter wordt naarmate je meer tegenstanders een kopje kleiner maakt. Hier is het zielen verzamelen geblazen, zielen die je ontvangt voor iedere gedode tegenstander.

"DE DOORZETTERS WACHT EEN BIJZONDER VETTE RPG."

ZALIGE ZIELEN

Indirect zorgen die zielen er uiteindelijk wel voor dat je personage sneller of sterker wordt, maar je koopt er bijvoorbeeld ook nieuwe of verbeterde wapens voor of je kunt er magie mee aanschaffen of andere handige voorwerpen.

Kortom, je hebt absoluut zielen nodig om een beetje verder te komen in de game, en weet je wat er gebeurt als je doodgaat? Ik zal het je vertellen: dan ben je dus alles kwijt! ALLES! Nou, da's niet helemaal waar want je krijgt één keer de kans om je verloren verzameling weer terug te krijgen. Hoe? Simpel, het hele level opnieuw spelen terwijl alle gedode vijanden weer springlevend zijn.



IMPORT HUH? HOE?

Mocht je Demon's Souls op dit moment al willen spelen, dan zit er niets anders op dan de game te importeren; het is namelijk nog onduidelijk wanneer de game in Europa verschijnt.

De beste manier is om even naar de Nederlandse tak van eBay te surfen en een accountje aan te maken, samen met paypall. Dan is het effe zoeken naar een Amerikaanse versie en een Engelse verkoper die het spelletje voor jou op de bus wil doen.

Als alles goed is en je hebt een paar centen op je rekening staan, heb je de game binnen anderhalve week binnen en kun je lekker doodgaan.

OULS

JEROEN STERFT AAN DE LOPENDE BAND

ZWAARDVECHTEN

Een van de tofste dingen van Demon's Souls is toch wel het oersimpele vechtsysteem. Onder je L en R knoppen zitten je handwapens en met wat je op dat moment in je handen hebt, val je aan. Vervolgens kun je on the fly van wapen wisselen, omdat je één reservewapen voor iedere hand hebt, kun je zwaarden zelfs met twee handen hanteren voor extra destructieve kracht.
Verder kun je, als je het goed timed, een aanval van een tegenstander niet alleen blokkeren maar ook counteren en deze tegenaanvallen zijn veelal dodelijk. Dit geldt echter alleen voor de kleinere tegenstanders, want een draak of een ridder van maatje flatgebouw counteren, is een stukkie lastiger.

Lukt het je om je sterfplek terug te vinden en je raakt je eigen bloedspoor aan, dan krijg je al je zielen weer terug. Vind je echter opnieuw de dood, dan ben je dus echt wel alles kwijt! Alles! Foetsie! Weg! Demon's Souls is een game die je leert om met verlies om te gaan. In het begin erger je jezelf kapot elke keer dat je sterft, maar gaandeweg zul je de game gaan begrijpen en uiteindelijk zelfs waarderen.

LEER DOOR TE VERLIEZEN

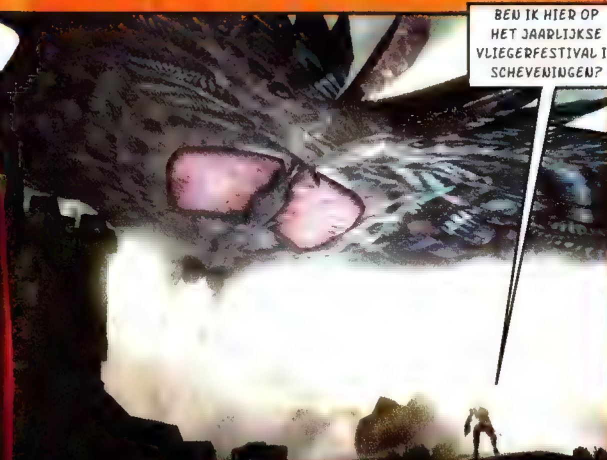
Hoe langer je Demon's Souls speelt hoe meer lessen je leert. Zo weet je op een gegeven moment dat als je doodgaat bij een tegenstander die te sterk is, dat je dat gevecht geen tweede keer moet opzoeken. En dat je door een level helemaal door te spelen, een aantal kortere routes vrijspeelt. Dus wanneer je doodgaat en aan het begin van een level wordt teruggezet, hoef je niet weer dat hele stuk door al die lastige vijanden te knokken, maar kun je in vrijwel rechte lijn op je verloren zielen af. Je zult uiteindelijk vanzelf tactischer te werk gaan. Dus je gaat na verloop van tijd niet meer op pad met een hele verzameling zielen want dan loop je de kans dat je ze bij een confrontatie met een sterke tegenstander allemaal kwijtraakt. Nee, heb je eenmaal een zooitje zielen verzameld, dan wissel je die meteen in bij de smid voor upgrades, kracht, uithoudingsvermogen of magie (afhankelijk van de klasse waar je mee speelt). Uiteindelijk geeft het spelen van Demon's Souls dus best een goed gevoel. Je leert van je fouten en zorgt dat je je niet twee maal aan dezelfde steen stoot. Want jij wilt toch ook niet als een simpele ziel beschouwd worden?


Ik stond vorige week samen met de Goedheiligman in een hele nauwe ruimte. Kreeg ik me toch een aanval van Sinterklaastrofobie...

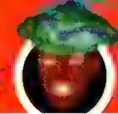


In de smederij speelde de opa van Jan Smid zijn favoriete spelletje: Hamertje Pik.






Ik denk dat ik liever varkenspest dan insectenplaag...



CONCLUSIE

Demon's Souls is een bitch van een game, maar de doorzetters wacht een bijzonder vette RPG die je niet snel meer zult tegenkomen. Een ervaring die je eigenlijk niet mag missen dus.

JEROEN

SCORE 88

De eerste uren zul je voornamelijk doorbrengen met doodgaan en je zielen weer opnieuw verzamelen. Maar daarna opent de game zich voor de volhouders.

DEMON'S SOULS
PS3
JAPAN STUDIO / ATLUS
1 - 2 SPELERS (ONLINE)
OUT NOW





NEED FOR SPEED: NITRO

Dit jaar ontwikkelde EA twee verschillende soorten NfS titels: een serieuze (Shift) voor 360, PS3, PC en PSP en een arcade-versie (Nitro) voor DS en Wii. Die laatste past het best bij de rijstijl van Jan.

Volgens mijn moeder rij ik altijd te roekeloos, volgens mijn lief rij ik ongeconcentreerd, volgens oom agent rijd ik te hard (dit jaar al negen bekeuringen) en volgens JJ anticipeer ik in racesims niet goed op aankomende bochten.
Ik ben dan ook meer de man van de arcade racers, en met NfS: Nitro word ik op mijn wenken bediend: plankgassen in vette auto's, zonder teveel gedoe en afleiding.

VOLKSWAGENBUSJE

NfS: Nitro is puur arcade en biedt ongecompliceerde fun. Het is echt tijden geleden dat ik zoveel raceplezier had op mijn Wii. Oude klassiekers als Midtown Madness en Need for Speed III: Hot Pursuit kwamen bovendrijven in mijn mediotemporale cortex [Jan is niet van de straat, 't is maar dat je het weet – Ed].
EA heeft het realisme dan ook volledig de deur uitgegooid, waarbij cartoony versies van dikke officiële bolides (Subaru Impreza WRX, Shelby GT500, Audi TT Coupe en Nissan 370 Z om maar eens wat te noemen), scherp afsteken tegen Volkswagenbusjes en het koekblik dat de Renault 4L was.
De wagens scheuren over de hele aardbol (Cario, Dubai, Madrid, Singapore, Rio de Janeiro) en al beukend en botsend kom je een heel eind.
De game ondersteunt vijf manieren van besturen, waarvan ik het Wii Wheel en de GameCube controller het lekkerst vond werken.

SCHEDELS

Nitro kent lekker wat modes maar biedt vooral een heerlijk gevoel van snelheid. Door te driften verdien je stijlpunten waarmee je nitro verdient en je nog weer sneller kan. De singleplayer klokt strak op 60 fps. Je blaast echt over de baan.
Het stijltje zal echter niet voor iedereen zijn. Het hippe, felle, Jetix schreeuwtekenfilmtintje komt ook terug in graffiti, stickers en tags waarmee je wagens kunt verfraaien. Is jouw logo een schedel en lig je op de eerste plaats tijdens een race, dan zien de overige coureurs overal jouw logo opduiken in de stad.
En oh ja, er zijn ook nog agressieve cops die je proberen klem te rijden. En cops in Need for Speed, dat werkt nog steeds.



CONCLUSIE

NfS: Nitro biedt pure arcade fun maar je moet het schreeuwerige stijltje wel trekken. Een welkome aanwinst voor de Wii collectie, maar ik hang niet direct de vlag uit.


JAN

SCORE 75

Als je je kwaad maakt, plankgas je in een paar dagen door de Career mode. Maar de replaywaarde is hoog. Er zijn talloze customization opties, er is een co-op mode voor twee spelers en een vier speler splitscreen multiplayer.

Wii
SIGHTY MAD STUDIOS / ELECTRONIC ARTS
1 - 4 SPELERS
OUT NOW



RESIDENT EVIL 5

Met Resident Evil 5 en Street Fighter IV had Capcom al vroeg in het jaar twee dikke hits te pakken. Die laatste kreeg in september al een PC-versie en onlangs was het de beurt aan Resident Evil 5. Jan bond opnieuw de strijd aan in donker Afrika.

Capcom heeft eigenlijk altijd braaf haar grote games naar PC overgezet. Spellen als Lost Planet, Resident Evil 4, Bionic Commando en Street Fighter IV kregen bijvoorbeeld allemaal een PC-versie.
Vooraf had ik echter zo mijn twijfels over Resident Evil 5 op PC en dat had alles te maken met deel 4 dat destijds een zeer matige poort was. De graphics waren uitgewassen, er werd geen gebruik gemaakt van de extra processorkracht en, helemaal ridicuul, muis- en toetsenbordondersteuning schitterde door afwezigheid.


De Drie Dwaze Dagen bij Umbrella Corp.

FREAKS

Gelukkig heeft Capcom haar zaakjes nu een stuk beter voor elkaar en kunnen PC-gamers in de huid van Chris Redfield vlotjes afreizen naar Afrika. Eenmaal daar stuit je op een geheimzinnige vorm van bioterrorisme die de lokale bevolking verandert in moorddadige freaks met bloeddoorlopen ogen en glibberige tentakels die uit hun mond steken. Yach!
Natuurlijk krijg je opnieuw hulp van de sexy Sheva en net als op de console laat haar A.I. wel eens een steekje vallen. Maar ach, het is een lekkere stoot dus dat vergeef je haar wel.
Bovendien is Sheva natuurlijk bedoeld voor de co-op en daar komt Resident Evil 5 bij vlagen fenomenaal uit de verf.

DIKKER

De PC-versie kan in een hogere resolutie gespeeld worden en het oogt dan allemaal nog dikker. Heb je een speciale 3D kaart van Nvidia met een 3D bril dan kan je de game zelfs helemaal driedimensionaal ervaren, en je kunt zeggen wat je wilt maar het is echt fucking scary als de zombies en monsters uit je monitor kuipen om je in je smoel te komen bijten!
Daarnaast huisvest de PC-versie de nieuwe Mercenaries modus. Hier word je door drie keer zoveel vijan den belaagd als normaal dus als je een stoere bikkel bent, ga je meteen die versie spelen.
En jawel, deze keer worden zowel gamepad als muis en toetsenbord ondersteund.

TRAGE MUSTBUY

Resident Evil 5 blijft een waanzinnige game maar toch heb ik ook kritiek. De besturing vind ik gewoon echt niet meer van deze tijd en leidde meerdere malen tot mijn onnodige dood. Daarnaast gebruikt de game veel elementen soms letterlijk van Resident 4.
Neemt niet weg dat dit een mustbuy is als je van intense, meeslepende actiegames houdt alleen hou er wel rekening mee dat het speltempo soms tergend traag is.

CONCLUSIE

Capcom revancheert zich voor de matige PC-versie van deel 4. Alles zit erop en eraan.


JAN

SCORE 85

Speelduur en herspeelwaarde zijn dik in orde.

RESIDENT EVIL 5
PC
CAPCOM
1 - 2 SPELERS
OUT NOW



GRAND THEFT AUTO
CHINATOWN WARS

Net toen hij de twee Chinese leeuwstandbeelden in de DS-versie had gevonden, kreeg Jeroen Chinatown Wars binnen voor de PSP. En wat denk je, begon die lange gewoon nog een keer aan het avontuur!

Natuurlijk kan ik de belevenissen van Huang Lee inmiddels wel dromen maar ik wilde wel eens zien hoe dit DS avontuur de overzetting naar de PSP heeft doorstaan.
Bij de eerste blik op het geheel, klapte mijn kaak gelijk op de grond. Want kinders, wat ziet het er op de PSP mooi uit, zeg.
Het begint al bij die comic stills die het verhaal vertellen, die namelijk retestrak! Op Sony's handheld komen die beelden helemaal tot hun recht om nog maar te zwijgen over de looks van de rest van de game. Weg zijn de celshaded graphics en welkom terug mooie "3D" graphics. Ik zet 3D tussen aanhalingstekens, aangezien de game een isometrisch camerastandpunt gebruikt (schuin van boven) en dus is het natuurlijk nooit echt helemaal 3D. Maar goed, de game ziet er dus een stuk beter uit, en dat is niet het enige wat er veranderd is ten opzichte van de DS variant.





Hiv. Hiv. Hiv... hoera!

GEEN TWEEDE SCHERM

Het grootste verschil is vanzelfsprekend het ontbreken van het tweede scherm, en in dit geval voelt dat als een gemis. Chinatown Wars is namelijk gemaakt voor de DS. Handelingen als wapens wisselen, GPS instellen en het jatten van auto's gebeurde met behulp van het onderste scherm, en dat werkte als een trein.
Op de PSP zul je alles via een pauzemenu moeten doen óf in het scherm zelf de acties moeten regelen. Dit haalt je niet alleen uit de game, maar al die kleine touchscreen handelingen verrijkten juist het DS-avontuur op subtiele wijze. Het plaatsen van een zendertje onder een auto of het jatten van een wagen waren vormgegeven als leuke mingames. Nu zijn het simpele handelingen geworden doordat je alles met je actieknoppen en richtingstoetsen voltooit.

MINDER

Deze zaken zorgen ervoor dat Chinatown Wars op de PSP toch wat minder leuk is geworden dan op de DS. Natuurlijk is het nog steeds een geweldig avontuur, en heeft men heeft het gemis van het touchscreen aardig opgelost, maar als geheel heeft het wel wat in moeten boeten ten opzichte van de fun die de DS-versie met zich meebracht.

CONCLUSIE

Een prima overzetting, maar het gemis van een touchscreen is duidelijk voelbaar.



JEROEN

SCORE **85**

Je kunt met een beetje goede wil de game binnen een uurtje of zeven uitspelen. Waarna je lekker elkaar kapot kunt knallen in de multiplayer.

GRAND THEFT AUTO CHINATOWN WARS
PSP
ROCKSTAR LEEDS / ROCKSTAR GAMES
18
1-2 SPELERS
OUT NOW



PLAYSTATION 3 / Wii / XBOX 360
››› GESPEELD OP: PLAYSTATION 3

LEGO ROCK BAND

Ook dit najaar buitelen de muziekgames weer over elkaar heen, maar LEGO Rock Band is de enige titel met een flinke scheut humor, aldus Jan die vroeger eigenlijk alleen maar met Playmobil speelde, maar dit terzijde.

Vooraf wist ik niet goed wat te verwachten van LEGO Rock Band. Ik ging er vanuit dat de makers vooral kids voor ogen hadden die gewoon lekker konden rocken in LEGO settings, met eenvoudige moeilijkheidsgraden.
Maar wat blijkt; LEGO Rock Band is niet alleen voor kids, maar ook voor ouders en zelfs voor jou en mij! En dat vind ik zeer verrassend.

IGGY LEGO

Neem de soundtrack van een slordige vijftig nummers. Die mocht, zoals te verwachten viel, geen teksten met expliciete seks, dood of drugs bevatten. Dus valt direct heel veel af. Maar toch is Traveller's Tales er in geslaagd een hele aardige tracklist samen te stellen. Ik verwachtte allemaal Jonas Brothers en Britney Spears crap maar in plaats daarvan kun je los met Grace van Supergrass, Ruby van de Kaiser Chiefs, Word Up van Korn (een cover maar toch), Naive van The Kooks, The Passenger van Iggy Pop, Song 2 van Blur en Tick Tick Boom van The Hives. Stuk voor stuk geen nummers die je bij een kiddy game verwachten zou.
Bovendien zitten zowel David Bowie als Iggy Pop als LEGO avatars in de game en doet Iggy zelfs de voice-over voor de tutorial.

WARTAAL

Uiteraard heeft Traveller's Tales weldegelijk rekening gehouden met het beoogde jongere publiek. Zo is er een super easy moeilijkheidsgraad, (bij zingen betekent dit dat je zelfs met valse wartaal uitslaan in de microfoon nog punten scoort), kun je niet afgaan en zal de zaal niet boe gaan roepen als je teveel fouten maakt. Tegelijkertijd kun je al deze functies uitzetten en doet de Expert mode niet onder voor die van de reguliere Rock Band games waardoor de game dus wel degelijk leuk wordt voor de Jeroennen, Wouters en Jannen van deze wereld.

ZELFS VOOR ZUURPRUIMEN

De game zit bovendien boordevol modes. Er is een heuse story campagne waarbij een rockgroep langs allemaal exotische en fantasievolle locaties reist (een kasteel vol ridders, een piratenschip, de maan, in een landhuis waar het spookt) en daar al spelend spoken, orcs, een reuzeninktvis en wat dies meer zij bevecht door stevig te rocken.
De verschillende tussenfilmpjes zijn ronduit hilarisch en zelfs de grootste zuurpruim zal zich grinnikend door de verhaallijn spelen.



Muziek maken met Legopoppetjes, da's pas échte pop-muziek... En dan mag Iggy Pop natuurlijk niet ontbreken.



CONCLUSIE

Qua setlist, modes en humor heeft Traveller's Tales het beste van twee werelden verenigd. Geen gemakzuchtige licentiegame maar een volwaardige spin-off die niet alleen leuk is voor je kleine neefje.



JAN

SCORE **80**

Net zo lang houdbaar als de andere Rock Band / Guitar Hero games.

LEGO ROCK BAND
PS3 / XBOX 360 / Wii
TRAVELLER'S TALES / WARNER BROS.
7
1 - 4 SPELERS
OUT NOW



DOWNLOADABLE GAMES

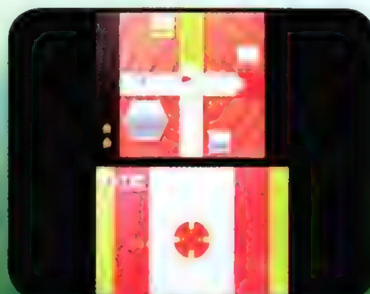


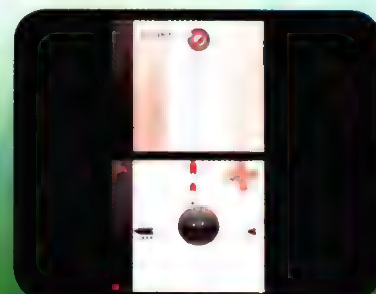
Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

ARTSTYLE: INTERSECT

DSi - DSiWARE

Resultaten uit het verleden zijn geen garantie voor de toekomst, smaken verschillen en een ezel stoot zich geen tweemaal aan dezelfde steen... dat hadden we ons moeten realiseren toen we Intersect gingen downloaden. In de Artstyle-serie hadden we tot nu toe nog geen miskoop begaan. Bovendien scoort de game allemaal topcijfers op internet. Dus gingen we downloaden, spelen en doorzetten. Doorzetten tot het leuk zou worden. Maar dat moment bleef uit. En toen realiseerden we ons dat we dit spel al eens eerder hadden gekocht, toen ie voor de GBA was verschenen. En dat we 'm toen ook al niet zo leuk vonden.
Dus tja. Resultaten uit het verleden zijn geen garantie voor de toekomst, smaken verschillen en een ezel stoot zich geen tweemaal aan dezelfde steen. Maar wij dus wel.





500 NINTENDO POINTS SPELERS 1 SCORE



DRAGON QUEST WARS

DSi - DSiWARE

Deze Dragon Quest-variant op een ouderwets potje schaak, laat je met een legertje van vier (uit zes mogelijke) monsters aanvallende, verdedigende en ondersteunende acties uitvoeren op kale ruitjesborden. Als je voor elk monster een actie hebt gekozen, is de tegenstander aan de beurt, en zo ga je verder tot je alle vijandelijke monsters hebt verslagen of één van de vakjes aan de overkant hebt bereikt.
Net als bij schaak is het aantal stukken en acties zeer beperkt, wat juist weer de charme en strategische uitdaging bepaalt.
Wel jammer dat er buiten het feitelijke spelen van een potje tegen computer, vriend in de buurt of onbekende wereldburger (via Wi-Fi) niets te beleven valt, en met die potjes ook niets wordt verdiend (dus geen nieuwe levels, punten, ervaring of wat dan ook). Hier had meer in gezeten.





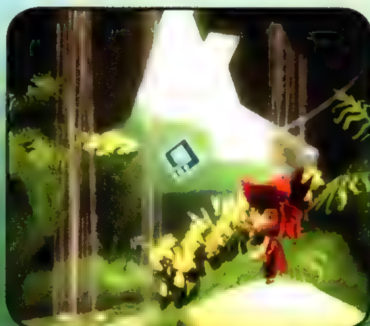
500 NINTENDO POINTS SPELERS 1 - 4 SCORE



LOSTWINDS: WINTER OF THE MELODIAS

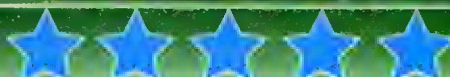
Wii - WiiWARE

Het was met enige aarzeling dat we aan dit vervolg op LostWinds begonnen. Was in die briljante voorganger al niet alles gezegd en gedaan? Toch boeit Winter of the Melodias vanaf de eerste minuut. Je begint niet met hoofdrolspeler Toku, laten we dat verklappen. En laten we ook verklappen dat het avontuur wat minder eenzaam en eentonig wordt.
Terug zijn de omgevingspuzzels waarin je met de afstandsbediening moet zwiepen om wind en wervelwinden in beeld te schetsen. Zo kun je bijvoorbeeld het water uit een meertje tot een regenwolkje maken om het verderop te laten regenen, een machtig gevoel. Dat geldt ook voor het vermogen om bij bepaalde altaren de hele wereld te veranderen van een winters landschapje met gladde hellingen, bevroren meren en ijspegelblokkades naar een zomerse, groene omgeving met stromend water.
Machtig, meesterlijk bedacht en nog mooier dan de voorganger.





1000 NINTENDO POINTS SPELERS 1 SCORE



FINAL FIGHT 2

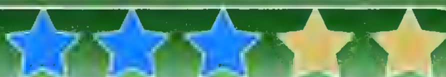
Wii · VIRTUAL CONSOLE

In Final Fight 2 kun je - net als in de gelikt vormgegeven Wii-titel Spyborgs - met twee spelers een keuze maken uit drie hoofdrolspelers om gebroederlijk steeds weer nieuwe groepjes vijanden in elkaar te beuken.
In het geval van Final Fight 2 zien die vijanden er echter niet gelikt maar ouderwets lelijk uit, en dat past eigenlijk veel beter bij dit genre. Net als die verschrikkelijke muziek, maar daardoor juist leuk.
Over camp gesproken: eigenlijk is de game alleen zijn geld al waard vanwege het Holland-level, met niet alleen molens en desolate korenvelden met kraaien (naar het van Gogh museum geweest, Capcom?) maar ook Himalaya-achtige bergketens in de achtergrond.
Zorg wel dat je dit samen met een vriend speelt, anders valt er weinig te lachen en krijg je misschien zelfs zin één van je oren af te snijden.





800 NINTENDO POINTS SPELERS 1 - 2 SCORE



SOUTH PARK LET'S GO TOWER DEFENSE PLAY!

XBOX LIVE ARCADE

De titel van deze game zegt het al; dit is Tower Defense met de cast van South Park. De gameplay houdt in een notendop in dat er een shitload aan vijanden (zoals Crab People, Old People en Ginger Kids) van de ene naar de andere kant van het scherm lopen en jij ze met upgradable geschutstorens en sneeuwballen af moet maken voordat ze de overkant bereiken.
Knaloude gameplay dus en het enige grote verschil met duizenden jaren oude, soortgelijke games is dat je dit keer tussen South Park koters kunt switchen. De beste jongens hebben ook nog special powers... die helaas niet echt grappig zijn.
Verwacht trouwens weinig South Park humor die niet al honderd keer gerecycled is, iets wat natuurlijk meer dan spijtig is voor de doelgroep van deze game: de echte fan.





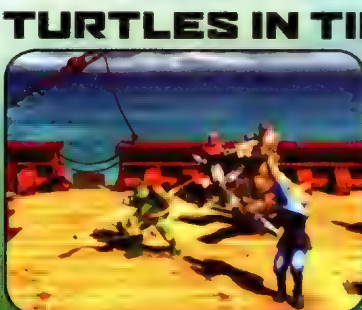
800 MS POINTS SPELERS 1 - 4 SCORE



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: TURTLES IN TIME RE-SHELLED

XBOX LIVE ARCADE / PLAYSTATION STORE

Weet je nog, die Turtles game die je in de arcadehallen kon spelen met vier vrienden? Lekker knoppen rammen terwijl je die schildpadden van links naar rechts over het scherm stuurde, alle footsoldiers tot pulp ramde, of naar het TV scherm slingerde? Welnu, oude tijden herleven op de PlayStation 3 en de Xbox 360.
Om ervoor te zorgen dat de game de tand des tijds een beetje doorstaat, heeft Ubisoft het spel een nieuw likje verf gegeven. Probleem is echter dat men de gameplay daarbij is vergeten.
Want dat knoppenrammen tot je een ons weegt, geeft aan dat we in die tijd dat deze game de shit was, eigenlijk een bar slechte smaak hadden. Je zou dus kunnen zeggen dat deze beat'em up alleen voor mensen met jeugdsentiment is, of voor mensen met een slechte smaak natuurlijk.





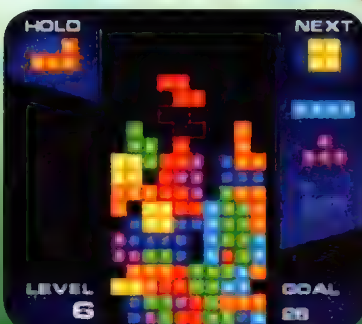
€ 9,99 SPELERS 1 - 4 SCORE

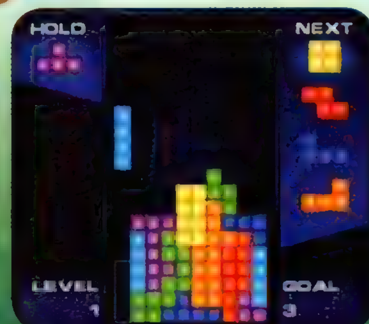


TETRIS

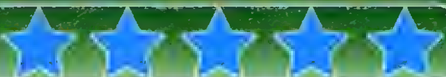
PSP · PLAYSTATION STORE

Mocht je een PSP of PSPGo hebben dan is dit spelletje verplichte kost!
Toegegeven, het is een super oude game maar deze Tetris willen we bij deze bestempelen als de beste Tetris game van de wereld!
Dit omdat deze Tetris game is uitgerust met enkele hele sterke varianten op het aloude spelletje.
Natuurlijk is het nog steeds zo dat je lijnen moet creëren om ze te laten verdwijnen, maar de varianten zorgen voor even kleine als toffe twists in deze klassieker.
Zo is er een speelveld dat twee magnetische polen heeft waardoor de Tetrisblokken niet blijven liggen, maar naar de juiste pool schuiven.
Het is even wennen maar juist die varianten zorgen voor de meest toffe Tetris momenten. Alleen al hierdoor is deze game een must have voor iedere PSP bezitter.





€ 4,99 SPELERS 1 SCORE



COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
ADJUNCT HOOFDREDACTEUR Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Daniël Hendrikse, Veronique de Groot
UITGEVER Martin Smelt
DIRECTIE Wouter Hendrikse, Richard Mul, Hans Nusselder, Johan van Dijk
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
Bob Bottelier, b.bottelier@hub.nl, tel. 023 752 39 31
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis
COMMERCIEEL MANAGER Danny Francken
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

Abonnementen
Abonneren kan via de website www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 43,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via de website. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via www.hubstore.nl (service). Schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of faxen: 023 - 5451843.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel. nr 023 - 5364401.

Privacy Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen. Stuur hiertoe een kaartje aan HUB Uitgevers, t.a.v. de Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem

HUB UITGEVERS

HDI PRINT



CHICK VAN DE MAAND

MET DE SINT ALS HOOFDREDACTEUR HADDEN WE GEEN KEUZE. DE SPAANSE GASTHOOFDDICTATOR EISTE DAT HIJ DE CHICK VAN DE MAAND MOCHT UITKIEZEN, EN HAD SCHIJT AAN DE REGEL DAT HET ALTIJD EEN PERSONAGE UIT EEN GAME VAN DE AFGELOPEN MAAND MOET ZIJN.
"ALS IK HOOFDREDACTEUR BEN", BULDERDE DE SINT, "KAN ER MAAR ÉÉN VROUW CHICK VAN DE MAAND ZIJN. EN DAN IS JENNIFER CONNELLY!"
WE MOETEN TOEGEVEN: DE SINT IS EEN EIKEL, MAAR WEL EEN EIKEL MET SMAAK.

WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

11% Call of Duty Modern Warfare 2 spelen. Duh!

12% Bekvechten over de 100 die Uncharted 2 van Jan kreeg.

9% Blij zijn dat er na Guerrilla Games en Triumph Studios nu met Playlogic weer een echte Nederlandse developer bij is gekomen.

7% Verbaasd zijn dat je met de ranzige titel 'A Boy and his Blob' een 86 kan scoren.

11% Autootjes verven in Forza Motorsport 3 als je Steven heet.

11% Autootjes tunen in Forza Motorsport 3 als je JJ heet.

11% Helemaal niks doen met Forza Motorsport 3 als je Jurjen heet.

8% Spierpijn overhouden aan de Babylonische vingerverwarring in DJ Hero.

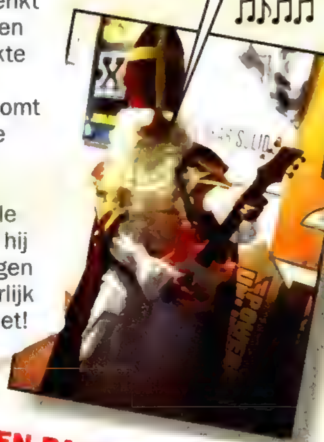
12% Knettergek worden van het ongevraagd meeluisteren naar de muzakjes van de nieuwe LocoRoco.

8% De koffers bij de voordeur zetten, want het regent weer trips voor de 2010-games.

100% Uit de buurt blijven van onze (gelukkig tijdelijke) hoofdredacteur.

MUZIKLAAS 1

Toen de Sint in ons testhok een gitaar zag liggen, was ie niet meer te houden. De ouwe grijsaard denkt namelijk dat ie retemuzikaal is, en dat hebben we geweten. Hij plukte aan de snaren en gilde allerlei vreemde liedjes als "Zie ginds komt de droogkloot", "Heiho, heiho, je krijgt niet één cadeau", "Zie de maan schijt..."
Op onze vraag wat dit voor weirde liedjes waren, sprak de Sint dat hij volgend jaar uitkomt met een eigen Sintstar game, en dat die natuurlijk december 2010 op de cover moet!



MUZIKLAAS 2

Jongens, wat zijn wij blij dat die ouwe lul maar één keer per jaar komt, want het was een hel hier op de redactie. Niet alleen werd Ed op z'n vingers gekeken, scheet het paard de boel onder en zingschreeuwde die baardaap de meest idiote liedjes... nee, die behaarde bejaarde vond ook nog eens een DJ Hero-setje op de redactie, terwijl we dat nu juist zo goed verstopt hadden.
Sindsdien zit een groot deel van de redactie ziek thuis met een gillende koppijn te wachten tot het 6 december is. Eén voordeel was er wel: de Sint heeft met al z'n herrie meteen een eind gemaakt aan onze muizenplaag. We zagen de beesten met horden tegelijk het pand uitrennen en zich als Lemmingen in het kanaal storten...

ZELFS SINT VOND ER EEN PAAR

Geloof het of niet maar zelfs Sinterklaas zag een paar hele rare fouten in de PU staan, en dat terwijl de man nauwelijks een woord Nederlands spreekt. Hij pakte natuurlijk gelijk een vette stift en kliederde z'n verbeteringen er achter. Ennuuh... eerlijk is eerlijk: hij had wel een beetje gelijk.

- Daar heeft niemand pap van gegeten - je hebt ergens geen kaas van gegeten
- Het is allemaal leuke maar bekende koek - ouwe koek
- De koning met een achterlijke troon op z'n kop - kroon op z'n kop







TO DO LIST

- ZOU ER DAN EINDELIJK EEN MAANDJE RUST KOMEN QUA VETTE GAMES? OF PLEURT DE INDUSTRIE VOORTAAN ELKE MAAND ZES GOLD AWARDS IN DE WINKEL...
- UITVINDEN HOE VET MODERN WARFARE 2 ONLINE IS. DE SINGLEPLAYER WAS KORT MAAR KRACHTIG, MAAR DEZE GAME DRAAIT NATUURLIJK HELEMAAL OM ONLINE. HEEFT INFINITY WARD DE TE VERWACHTEN DRUKTE OP DE SERVERS AANGEKUND?
- HEEFT WOUTER NET TIENTALLEN UREN IN DRAGON AGE GESTOKEN, MAG IE STRAKS ALWEER AAN DE BAK MET MASS EFFECT 2. ZO HELPT BIOWARE DIE JONGEN OOK NIET ECHT OM EEN BEETJE EEN NORMAAL SOCIAAL LEVEN OP TE BOUWEN. OF ZOU IE 'T JUIST WEL FIJN VINDEN OM DAARVOOR EEN EXCUUS TE HEBBEN?
- ZOUDEN WE MISSCHIEN AL EEN PREVIEWTJE KUNNEN KRIJGEN VAN GRAN TURISMO 5? WE ZIJN ONDERHAND WEL ERG BENIEUWD OF SONY, MICROSOFT KAN BIJHOUDEN IN DE STRIJD OM DÉ RACECONSOLE.
- OPROEP AAN DE PUBLISHERS OM ER AF EN TOE OOK WEER EENS EEN OUDERWETSE SCHIJTGAME TUSSEN TE STOPPEN, WANT HET REVIEWEN WORDT ZO WEL ERG SAAI.
- EINDELIJK EENS LANGER DAN EEN SECONDE AAN DE SLAG MET SPLIT / SECOND. WE WETEN DAT DIT EEN SLECHTE WOORDGRAP IS, MAAR DIE GAME VERDIENT ECHT IEDERS AANDACHT. ER WORDT NAMELIJK IETS NIEUWS AAN HET RACEGENRE TOEGEVOEGD EN DE LAATSTE KEER DAT DIT GEBEURDE WAS IN 1874.

- WAAROM IEDEREEN ZIJN SNOR MOET LATEN STAAN EN ZIJN COWBOYHOED MOET OPZETTEN? OM HELEMAAL IN DE SFEER VAN RED DEAD TE KOMEN, NATUURLIJK.
- HIJ IS ER, DE PREVIEW VAN GOD OF WAR III! WIE O WIE? NIET ALLEMAAL TEGELIJK.
- WOUTER, KUN JE VOORTAAN HET TOILET NETJES ACHTERLATEN?
- JURJEN, WAT VIND JIJ VAN EEN PAAR RONDJES OM DE KERK? MET DAN WEL MET ZELDA!
- AANGEZIEN HIJ HIER NET PAS BINNENKOMT, DOEN WE MODERN WARFARE 2 EEN MAANDJE LATER!
- WIE O WIE WIL ER KOPPEN LATEN ROLLEN IN DARKSIDERS: WRATH OF WAR?
- HET IS BIJNA KERST! KAN IEMAND DE BALLEN VAN ZOLDER HALEN?
- WAT ZEG JE JJ? HEB JE EINDELIJK EEN RACEGAME GESPEELD DIE EENS WAT ANDERS DOET?
- OH, EN OF IEDEREEN Z'N EINDEJAARSLIJSTJES IN WIL LEVEREN. GEZELLIG!

- ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD -

PU 193 LIGT 18 DECEMBER IN DE WINKELS

ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ We worden een beetje moe van dat FIFA 10 vs PES 2010 geleuter. FIFA 10 is gewoon beter. Of doen we dan ook weer mee...
★ Het is natuurlijk erg leuk dat we er middels Fairytale Fights een volwassen Nederlandse developer hebben bijgekregen. Maar het moet natuurlijk niet te gek worden. Want zo blijft er geen tripje meer over.
★ NC Soft's MMORPG Aion krijgt overal hoge cijfers en scoort ook in de winkels als een dolle. En dan word je meteen de enige echte concurrent van World of Warcraft genoemd. Iets dat je niet wilt, want elke andere game die ooit 'de enige concurrent van WoW' werd genoemd, is uiteindelijk ten onder gegaan...
★ Sony heeft in ieder geval woord gehouden en twee steengoede games afgeleverd met Uncharted 2 (100) en de nieuwe Ratchet and Clank (92). Toch een overwinninkje op Microsoft dat met Forza Motorsport 3 (91) en Halo ODST (90) net achterbleef.
★ We hebben op de redactie vroeger allemaal met LEGO gespeeld. Maar een rockband maken van die steentjes, dat is nooit in ons hoofd opgekomen.
★ De cijfers voor de maffe konijnengames van Ubisoft gaan per deel achteruit. Rabbids Go Home scoort nog maar een 69, waar we van het eerste deel op de Wii nog erg vrolijk werden. Wat dat betreft heeft Ubisoft de titel van de laatste game heel passend gekozen.



"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

NAPOLEON: TOTAL WAR





DROL VAN DE MAAND

Wat de PU redactie betreft was er dit nummer maar één drol van de maand, en die had een lange vieze baard en een rode mijter op. We besluiten deze PU dan ook met een hartstochtelijke herhaling van de kreet op de cover: Wat een zak!


UGH...VRESELIJK, DIE PERIODE ROND DE FEESTDAGEN...IK MOET HIER SNEL WEG OF IK DONDER IN MEKAAR!
SUPRADIN


VAKANTIE? SORRY ED, MAAR IK KAN NU GEEN MAN MISSEN! BOVENDIEN IS HET DIT JAAR JOUW BEURT OM SINTERKLAAS TE ONTVANGEN.
JA MAAR IK...
LEGEN
HEERSER


TOE ED, NIET FLAUW DOEN. HET STAAT TENSLOTTE OP HET SCHEMA.
NET DOOR JEROEN LATEN MAKEN
SINTERKL.
2009 ED.
2010 ED.
2011 ED.
2012 EINDE WERELD.


HIJ ZAL INTUSSEN WEL GEARRIVEERD ZIJN.
ARCHIVEER JE DAARNA M'N ZOOI?
EN CHECK WAAROM DE STRIP WEER LAAT IS.
BEL JE MARIJE NOG?




ZUCHT






SINTERKLAAS!!
ED, JONGEN!
HIER MELDEN
REC IE


BAP


YESSS!!
España

